16
2003

Zdarma na CD plné verze 11 her a 20 dalších programů

Nejčtenější počítačový časopis v ČR
55 Kč / 76 Sk

počítač pro každého

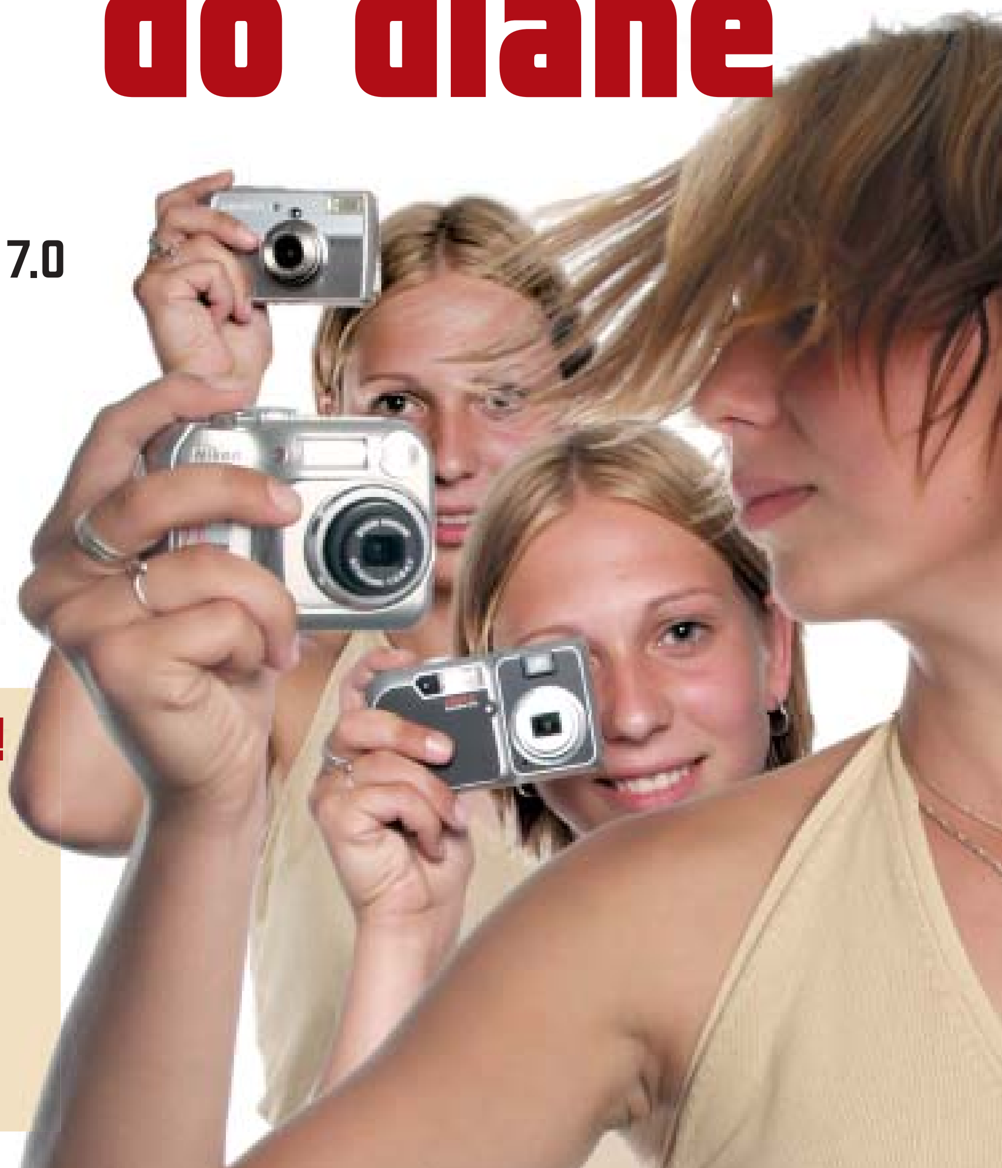


Jak se chránit před viry

Foťáky do dlaně

RECENZE:

DOMÁCÍ POČÍTAČ:



A teď už vím, jak na to!

- Jak upravit video ve Windows XP
- Udržujte Windows v kondici
- Elektronická pošta pod kontrolou
- Kontrola pravopisu v 602Text
- Jak vytvořit vlastní hru
- Jak se vyhnout chybám v Excelu
- Snadná tvorba obsahu dokumentu

Křížovka o ceny: Vyhrajte barevnou tiskárnu a skener



Vážení čtenáři,

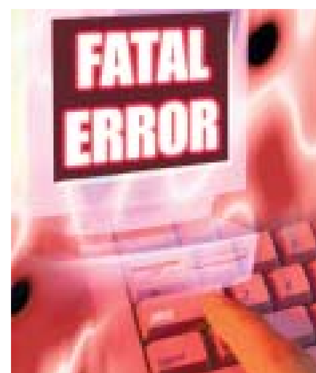
v minulých dnech se do našich počítačů přivalila zatím největší vlna virové epidemie, kterou historie počítačů poznala. E-mailový červ nazývaný Sobig.F se během několika hodin rozšířil do celého světa. Tento prográmek je opravdu výkonný – z napadeného počítače odesílá sám sebe každých deset vteřin na všechny e-mailové adresy, které v něm najde. Máte-li tedy ve svých adresářích například sto kontaktů s e-mailovou adresou, odešle každou minutu šest set zpráv. Přitom falšuje adresu odesilatele, čímž šíří zmatek; ti uživatelé, jejichž antivirový program zachytí virus v doručené poště, zpravidla upozorňují někoho úplně jiného, než od koho jim zavirovaná zpráva opravdu přišla. Proto se neznepokojujte, pokud vás někdo upozorní, že jste mu poslali virus; pravděpodobně došlo k tomu, že červ odeslaný z cizího počítače použil vaši adresu. Tento červ byl naprogramován tak, aby do napadeného počítače v určitou hodinu stáhl z internetu další škodlivý program. K tomu naštěstí nedošlo, protože se včas podařilo od internetu odpojit ty počítače, v nichž byl tento program umístěn. Škody napáchané červem Sobig.F se tak nejspíše omezí na „pouhé“ přeplňování našich poštovních schránek a přetěžování poštovních serverů.



K šíření podobných červů mnohdy napomáhají sami uživatelé. Většinou (a to je právě případ zmiňovaného červa Sobig.F) si totiž počítač zavirují sami tím, že spustí program obsažený v příloze e-mailové zprávy.

Jiným způsobem se nedávno rozšířil další úspěšný záškodník – červ pojmenovaný MSBlast (to je ten, který restartuje napadený počítač). Ten se do počítačů dostává „bezpečnostní dírou“ v systému Windows a součinnost uživatele k tomu nepotřebuje.

Tento případ je varováním pro všechny uživatele, kteří zanedbávají aktualizace programového vybavení svých počítačů. Zejména jde o antivirové programy (jejich výrobci reagují na výskyt nových virů velmi pružně), ale také o operační systém. Podobní červi totiž ke své činnosti zpravidla využívají známých chyb ve Windows; chcete-li jim v tom předem zabránit, musíte systém pravidelně „záplatovat“ opravnými balíčky, které Microsoft vydává (návod, jak používat službu Windows Update, najdete v tomto čísle).



Proto prosím udržujte svůj počítačový systém v aktuálním stavu a přemýšlejte o tom, jak pracujete s elektronickou poštou. Příští virus nebo červ by vám mohl způsobit velké potíže.

Přeji všem úspěšný začátek školního roku.

Ivan Heisler, šéfredaktor

Tahák pro školáky

Společnost LANGMaster začala spolupracovat s TV Nova na projektu pojmenovaném Tahák. S jednotlivými díly kolekce LANGMaster Škola hrou, zaměřené na konkrétní výukové předměty (např. na fyziku, přírodopis, chemii apod.), je možno se seznámit každý pracovní den v pořadu Snídaně s Novou (před sedmou hodinou). Přehled dílů doplněný o otázky je k dispozici na adrese *http://tahak.langmaster.cz*.

http://tahak.langmaster.cz

LCD monitor od IBM

15palcový LCD monitor **IBM ThinkVision L150p** (15 400 Kč s DPH) má zajímavý podstavec, který nabízí pohodlné nastavení sklonu a zdvihu. Podstavec zachovává pevnou základnu, ale přitom umožňuje otáčet monitor o 135 stupňů všemi směry. Monitor L150p je vybaven praktickými tlačítky pro přímý přístup k nastavení jasu, obrazu a volby vstupu. Monitor ThinkVision L150p má vysoký kontrastní poměr 400 : 1 a díky analogovému i digitálnímu rozhraní ho lze připojit ke dvěma počítačům zároveň.

http://www.ibm.cz



? V PPK č. 13 jsme ve spolupráci se společností Eurotel vyhlásili soutěž, která se vztahovala k nové službě MMS Pohled. Správně odpověděl ten, kdo určil v první otázce, že na telefonu je třeba nastavit maximální kvalitu a maximální velikost fotografie. Na druhou otázku odpověděl správně ten, kdo si tipnul, že zákazníci Eurotelu mohou telefonovat a zasílat zprávy SMS ze 126 zemí na 6 kontinentech. První cenu od společnosti Eurotel získává Miroslav Pokorný z Plzně, na druhou cenu se může těšit Pavel Ondruch z Ostravy a třetí cenu obdrží Jaroslav Havran ze Svitav.

Anonymní připojení k internetu na iDnes

Zpravodajský portál iDnes a společnost Contactel spustily službu Internet iDnes, která slouží k anonymnímu bezplatnému připojení k internetu prostřednictvím telefonní linky a modemu. Jsou hrazeny pouze telefonní poplatky. Po uživatelích se nevyžaduje žádná registrace, znalost hesel ani nic jiného. Stačí prostřednictvím modemu vytočit telefonní číslo 971 101 201 a zadat univerzální heslo idnes a univerzální přihlašovací jméno idnes.

http://internet.idnes.cz

Malé rozměry a velký výkon



Pro uživatele, kteří požadují co nejlehčí, a přitom výkonný notebook, je nyní na trhu nový, ultratenký notebook **Dell Latitude X300**. Váží pouhých 1,32 kg a je vysoký 20 mm. Je osazen mobilním procesorem Intel Pentium M a je vybaven externí jednotkou D/Bay, která umožňuje připojit přídavný pevný disk, vypalovací mechaniku DVD+RW nebo další druhy mechanik. Notebook je vybaven úsporným 1,2GHz procesorem Intel Centrino M, 20GB pevným diskem, 128 MB operační paměti, 24rychlostní mechanikou CD-ROM, 12,1palcovým displejem (pracuje v rozlišení 1024 × 768 obrazových bodů) a operačním systémem Microsoft Windows XP Home Edition a stojí 63 562 Kč s DPH. Ve výbavě notebooku nechybějí porty USB 2.0 a IEEE1394 (FireWire), modem ani síťová karta pro připojení do bezdrátové počítačové sítě. Notebook je standardně nabízen s tříletými servisními službami přímo u zákazníka.

http://www.dell.cz

Nové inkoustové tiskárny od HP

Společnost HP uvedla čtyři nové barevné inkoustové tiskárny. **HP Deskjet 3550** (viz obrázek) s cenou 2090 Kč s DPH zaujme zejména domácí uživatele. K počítači se připojuje prostřednictvím rozhraní USB 2.0 a barevně tiskne v rozlišení až 2400 dpi (1200 dpi při černobílém tisku). HP Deskjet 3550 má zásobník až na sto listů papíru. Rychlost tisku je 14 stran za minutu černobíle a 10 stran za minutu barevně. Tiskárna **HP Deskjet 3650** (2287 Kč bez DPH) zaujme možností tisku fotografie formátu 10 × 15 cm bez okrajů. Rychlost tisku je v tomto případě 17 stran za minutu černobíle a 12 stran za minutu barevně. Kapacita vstupního zásobníku je 100 listů papíru a výstupní zásobník pojme 50 listů. Tiskárna HP Deskjet 3650 je vybavena rozhraním USB 2.0. Model **HP Deskjet 5150** (2861 Kč bez DPH) tiskne v rozlišení až 4800 dpi, maximální rychlost tisku je 14 stran za minutu barevně a 19 stran za minutu černobíle. Tato tiskárna umožňuje tisk fotografií bez okrajů o rozměru 10 × 15 cm a o formátu A4. Do zásobníku na papír se vejde 150 listů. Tiskárna **HP Deskjet 5652** (4254 Kč bez DPH) dosahuje rychlosti tisku až 21 stran za minutu černobíle a 15 stran za minutu barevně. Standardním příslušenstvím je duplexní jednotka pro oboustranný automatický tisk a zásobník na 150 listů papíru. Při tisku fotografií o formátu A4 nebo o rozměru 10 × 15 cm lze tisknout bez okrajů. Zajímavý je tisk v nouzovém režimu, který zaručí, že tisková úloha se dokončí, i když v jedné z tiskových kazet dojde inkoust.



http://www.hp.cz

Pravidla českého pravopisu na internetu

Na internetové adrese *www.pravidla.cz* jsou k dispozici průběžně aktualizovaná Pravidla českého pravopisu. Jednoduchý a rychlý vyhledávač okamžitě najde a zobrazí všechny výskyty hledaných slov nebo jejich částí. Databáze zatím obsahuje cca 32 000 správných tvarů českých slov, což je více než ve školním vydání Pravidel českého pravopisu.

http://www.pravidla.cz

Digitální fotoaparát Canon



Canon PowerShot A80 je čtyřmegapixelový digitální fotoaparát, který má objektiv s trojnásobným optickým zoomem (ekvivalent 35mm filmu: 38 až 114 mm). S přístrojem se standardně dodává 32MB karta CompactFlash, na niž lze uložit od 14 do více než 300 snímků. Díky výběru ze 14 režimů fotografování mají uživatelé možnost určit požadovaný typ a úroveň automatizace. Kromě přednastavených režimů a automatického režimu nabízí PowerShot A80 i možnost plně ručního nastavení. Je možné také pořizovat ozvučené filmové klipy v délce až 3 minut, které se ve fotoaparátu mohou přehrávat, a dokonce i stříhat. Fotoaparát je možné napájet běžnými alkalickými nebo NiMH dobíjitelnými bateriemi velikosti AA. Cena podle údajů výrobce nepřekročí 17 000 Kč s DPH.

http://www.canon.cz

Výherci V-klubu č. 13/03

Rudolf Popelka za Ostravy-Poruby, František Boleček z Vlešína, Jarmila Pletnická z Karviné 6, Václav Tuček z Janovic nad Úhlavou, Helena Černohubá z Kladna 4, Emil Antl z Bruntálu, Alena Hlavová z Prahy 3, František Zelníček ze Žďáru nad Sázavou, Tomáš Struhala z Hatě u Hlučína, Robert Venský z Olomouce, Zbyněk Voráček z Kladna, Aleš Vondra z Vinohrad, Karel Běhounek z Vlkanče, Emanuel Kafka ze Starého Hrozenkova a Miroslav Petřvaldský z Frýdku-Místku.

Správné odpovědi:

1) Nejmenší a největší kapacita boxu DiscGear je 40 a 100 cédéček. (b)
2) Pouzdra Discus 20 se vyrábějí v 6 barvách. (a)

Hugo ve vesmíru

V PPK 10/25003 jste si mohli zahrát o cédéčka s čertíkem Hugem. Na ceny se mohou těšit Ivo Kratochvíl ze Zlína, Karel Marzin z Chrášťan, Kamil Kválek z Hronova, MUDr. Eva Jandová z Nýřan a Denisa Vavrysová z Hranic.

Myší místo kružítkem

Jistě jste se už setkali s některým výukovým programem, nejspíš na výuku cizích jazyků nebo některého humanitního předmětu. Dnes vám představíme program jiného typu. Je to výuka geometrie.

Základní schéma většiny výukových programů je založeno na věcných dvojicích – např. u cizích jazyků slovo stejného významu v jednom jazyce x stejné slovo ve druhém jazyce, u dějepisu určitá událost x datum, místo nebo zúčastněná osoba. Při učení se příslušné dvojice zobrazují, abyste si je mohli zapamatovat, při zkoušení se potom zobrazí jenom jedna polovina vazby a vy musíte prokázat, že znáte odpovídající druhou polovinu.

Jsou však předměty, ve kterých znalosti nelze takto jednoduše definovat a v nichž splnění úkolu spočívá v provedení určité množiny kroků, přičemž obecně neplatí, že kroky musí být prováděny vždy ve stejném pořadí. Mezi takové předměty lze zařadit i konstrukční úlohy v geometrii, ve kterých k určenému cíli může vést i několik správných cest.

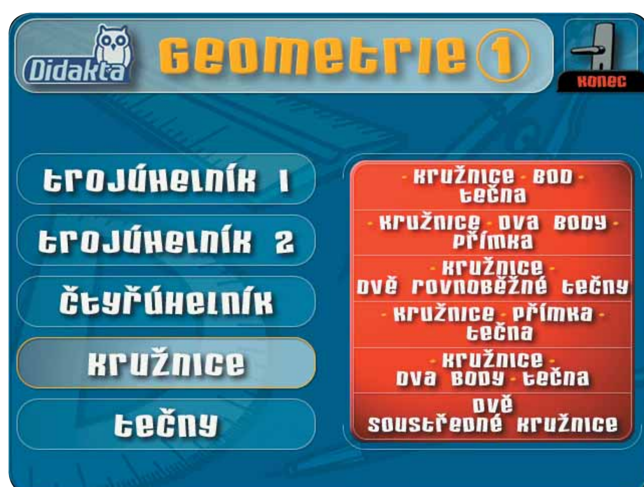
Představovaný titul Geometrie 1, který umožňuje procvičovat konstrukční postupy pro základní geometrické útvary (trojúhelníky, čtyřúhelníky a kružnice) a který u nás zatím nemá obdobu, připravila opavská firma Silcom Multimedia. Z její dílny pocházejí také další výukové programy, v poslední době např. Český jazyk 2, Dějepis a Zeměpis (ty však patří do obvyklé skupiny výukových programů, založených na schématu otázka – odpověď).

Co CD-ROM Geometrie 1 nabízí? Je to pět základních kurzů s dvaceti typy konstrukčních úloh: trojúhelník (konstrukce podle vět sss, sus, usu a za použití výšek, těžnic a úhlů), čtyřúhelník (obecný, rovnoběžník, lichoběžník), kružnice (šest typů konstrukce s využitím zadání bodů, tečen, přímek atd.) a tečny kružnice (kolmé na danou přímku či rovnoběžné s ní nebo procházející daným bodem). Svým obsahem je tento CD-ROM určen především pro žáky vyššího stupně základní školy.

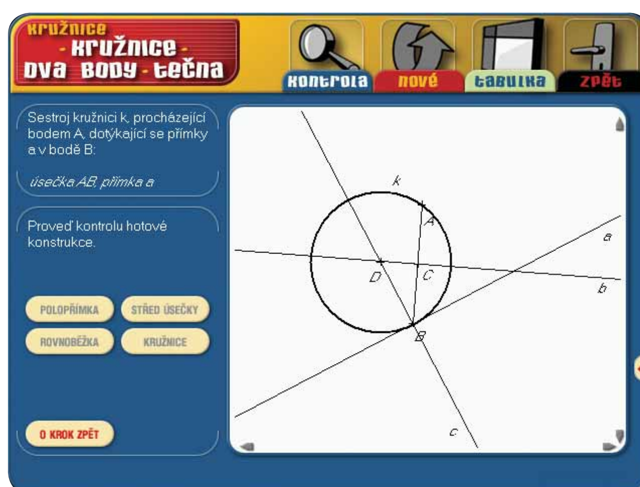
Před zahájením práce programu i každého kurzu vřele doporučujeme přečíst si připravenou nápovědu, kterou aktivujete dvojitým kliknutím na název aktuálního typu úloh. V každém kurzu si po přihlášení svým jménem zvolíte ještě počet kontrolních úloh (1 až 5). Potom už vám program nabídne základní zadání úlohy a vy musíte ve schématu zvýraznit, které geometrické prvky do zadání úlohy patří. Program následně vygeneruje číselné hodnoty pro jednotlivé prvky, příp. ještě nakreslí zadání, a můžete začít s konstrukcí řešení. Pomocí speciálního grafického editoru volíte z nabízených variant další postup jednotlivých konstrukčních úkonů, a to tak, jako byste úlohu řešili s tužkou, pravítkem, trojúhelníkem a kružítkem na papíře. Místo obvyklých nástrojů však používáte myš nebo klávesnici a papír je nahrazen monitorem počítače.

Například při volbě úlohy „Sestrojení kružnice *k*, procházející bodem *A* a dotýkající se přímky *a* v bodě *B*" označíme v základním obrázku zadané prvky, tj. bod *A* a přímku *a*, na které leží bod *B*. Potom „narýsujeme" úsečku *AB* a následně její osu. Dalším krokem bude „narýsování" kolmice k přímce *a* v bodě *B* a označení průsečíku této kolmice a osy úsečky – bodu *D*. A jsme u cíle, protože hledaná kružnice má střed v bodě *D* a poloměr jako vzdálenost bodů *D* a *A* (nebo *D* a *B*).

> **i**
> ### Didakta – Geometrie 1
> **Pomocník na procvičování konstrukčních úloh**
> **Vydal/poskytl:** Silcom Multimedia, Opava.
> *http://www.silcom-multimedia.cz*
> **Cena:** 599 Kč.



Výběr úlohy.



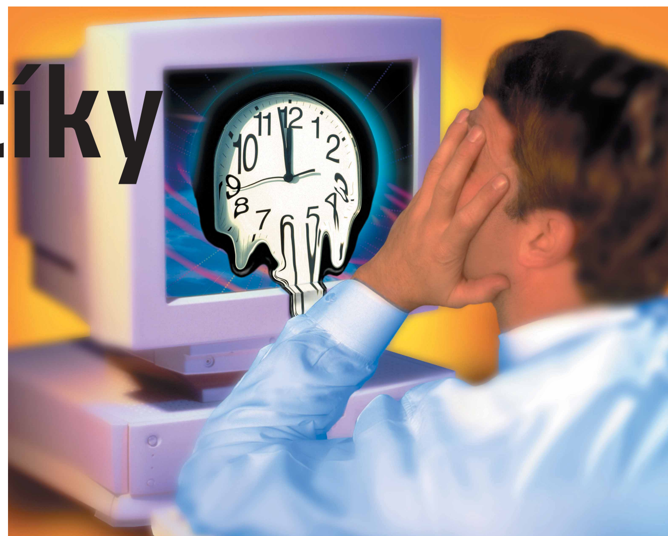
A tak vypadá výsledek.

Program kontroluje správnost postupu podle zadaného typu úlohy a definovaných hodnot a po volbě funkce Kontrola vypíše hodnocení (příp. chyby) vašeho postupu. Navíc do vyhodnocovacích tabulek poznamená typ řešeného příkladu, jméno řešitele, datum řešení a dosažený výsledek pro pozdější využití.

Jak už to v životě bývá, každá novinka s sebou nese některé dětské nemoci; ani tady tomu není jinak. Přesto je program výborným (a obvykle až později doceněným) pomocníkem, který umožní školákům snadnější procvičování ne vždy oblíbených konstrukčních úloh.

Milan Pola

Kanadské žertíky



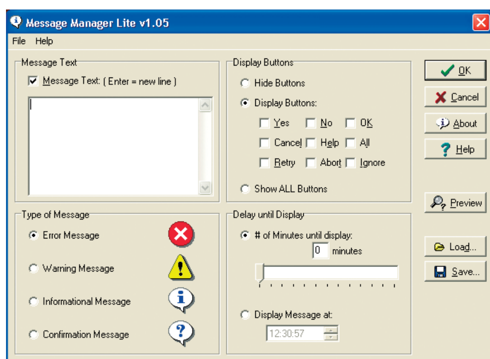
Vystřelte si ze svého kolegy!

U kolekcí firmy Špidla Data Processing jsme zvyklí, že jsou zaměřeny na konkrétní téma. Dnes se podíváme na kolekci nazvanou Kanadské žertíky. Ta může přijít vhod komukoli bez ohledu na jeho profesi nebo zájmy. Koho by nebavilo pomocí některého z desítek programů napálit svého kolegu, sourozence nebo známého? Zvolené téma je nesporně zajímavé a skýtá veliký potenciál.

Programy na CD jsou rozděleny do čtyř skupin, podívejme se tedy na každou z nich odděleně.

23 českých kanadských žertíků

Tentokrát firma Špidla nezůstala jen u sbírání programů jiných firem, ale některé aplikace vytvořila sama. Programy jsou velmi jednoduché. Všechny do jednoho udělají jedinou věc – zobrazí na monitoru určitou zprávu jako například *Varování – vysoké napětí v klávesnici*, *Vložte do mechaniky B: hamburger* nebo *Klávesnice nenalezena, stiskněte F13*; posouzení vtipnosti zpráv nechávám na vás. Pokud se už těšíte, jak vaší oběti uprostřed její práce zničehonic vyskočí podobná zpráva, musím vás zklamat – programům chybí jakékoli časování, takže samy o sobě jsou špatně použitelné. Aby byly jako vtipy užitečné, je nutné je zkombinovat například s programem WAV Launcher, který se dokáže schovat, v tichosti čekat a čas od času spustit vybraný program.



MessageManager poskytuje přehledný nástroj pro vytváření poplašných zpráv.

Kanadské žerty

To už je lepší! Jde o sbírku freewarových a sharewarových programů z celého světa. Zde už jsou programy mnohem rozmanitější – jsou tu aplikace, které obrátí plochu vzhůru nohama, utíkají před vámi s tlačítkem Start, je tu IQ test, při jehož řešení nikdy nedosáhnete více než jedné správné odpovědi, nebo třeba zajímavý přepínač kontrolek NumLock, CapsLock a ScrollLock. Najdete tu i falešná okna, která věrohodně zobrazují průběh formátování vašeho disku nebo odstraňování všech vašich programů, a navíc to vypadá, že jste tyto operace sami nevědomky spustili. Krom toho se tu nachází i aplikace Message Manager, která snadno nahradí všechny programy z předchozí kapitoly; dovoluje vám totiž nejen vytvořit si libovolnou zprávu, ale také nastavit u ní viditelná tlačítka a přesný čas, kdy se má zpráva otevřít. Zkrátka, takhle mají vypadat užitečné počítačové legrácky.

Zpříjemnění vaší plochy

Kapitola Kanadské žerty obsahuje kromě vyslovených poťouchlostí i programy, které si dobrovolně a rádi spustíte dokonce i na svém vlastním počítači. Jedním z takových programů je Brick for Windows, který vám umožňuje házet na monitor virtuální cihly, jež rozbíjí vaši plochu a pomáhají vám vylít si vaši zlost, když se práce nedaří. Na toto téma je zde ostatně i několik různých obdob, ve kterých jsou cihly nahrazeny třeba granáty – v jedné z nich si můžete zastřílet na fotku svého šéfa.



Froggy – nestandardní předpověď počasí.

Spořiče obrazovky

K této kapitole není příliš co dodat, snad jen to, že motivů je tu skutečně velmi mnoho, a ačkoliv přesné číslo není nikde uvedeno, bezpochyby daleko přesahuje stovku. Ačkoliv spořiče nemají s tématem CD moc společného, jako bonus jejich přítomnost potěší.

Virtuální bytosti

Zde naleznete širokou nabídku zvířat, rostlin nebo postav, s jejichž pomocí si můžete trochu zpříjemnit chvíle strávené u počítače. O většinu zvířat se musíte starat, hrát si s nimi, krmit je, případně jim zařizovat co nejpříjemnější prostředí, některá zůstávají skryta, dokud je nevyvoláte, jiná se zase prohánějí po vaší ploše bez přestávky.

Program pojmenovaný Froggy tak trochu vystupuje z řady milých, ale jinak neužitečných zvířátek – tento žabák se totiž dokáže připojit k internetu, stáhnout informace o počasí ve vašem městě (pro Česko jsou podporovány Praha, Plzeň a Cheb) a podle nich se pak chovat. Pokud je teplo, vystoupí po žebříku nahoru a užívá si, v zimě se raději ztratí na dno – navíc se nad ním prohánějí mraky podle aktuální oblačnosti. Vynikající.

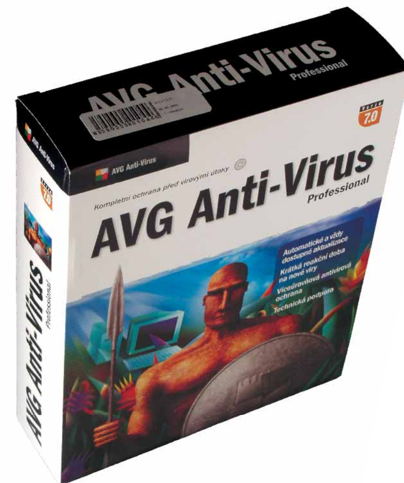
Dalším užitečným pomocníkem je papoušek z programu BonziBuddy, který sleduje vaše brouzdání po internetu, podle něj zjistí vaše zájmy a časem vám sám začne předhazovat zajímavé stránky z dané oblasti.

Závěr

Jak jsem uvedl na začátku, z dílny Špidla Data Processing tentokrát vyšla kolekce, kterou může využít opravdu každý. Otázkou pro vás zůstává, zda jste ochotni zaplatit 399 Kč za pobavení svoje i svých kolegů a za zpříjemnění pracovního času.

-maz

AVG 7.0 – kladivo na viry



Jeden ze dvou známých českých antivirových programů – AVG Anti-Virus – se dočkal své sedmé verze. Kromě několika vylepšení a nových funkcí se u sedmého AVG setkáte také s novým licenčním modelem.

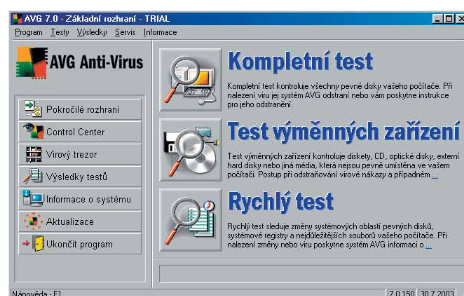
Oproti předchozí verzi přináší AVG Anti-Virus 7.0 především nový testovací engine, který dokáže testovat a „čistit“ registr Windows a méně zatěžuje počítač. K úspoře času a nákladů přispívají také úsporné aktualizační soubory, které jsou o poznání menší než aktualizace předchozí verze. Viditelnou změnou je důraz na modulárnost systému, jednoduché ovládací rozhraní a modulární „řídicí středisko“ AVG Control Center. Další novinky se týkají kontroly elektronické pošty, rozšířených možností plánování testů a aktualizací a práce s virovým trezorem.

Základní a pokročilé testovací rozhraní

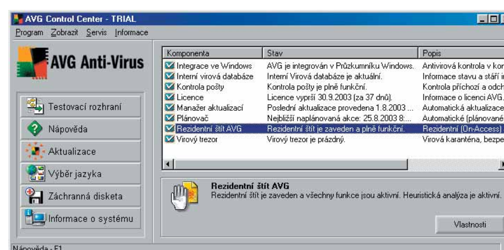
Ovládací rozhraní programu klade důraz na jednoduchost a přehlednost. V hlavním okně základního rozhraní je několik tlačítek, která slouží ke spuštění nejpoužívanějších příkazů. Prostřednictvím tohoto rozhraní lze program ovládat s využitím přednastavených parametrů a s minimálními znalostmi antivirové problematiky. Technicky zdatnější uživatelé naopak uvítají možnost přepnout ovládání programu do režimu „pokročilého rozhraní“, které poskytuje uživateli více možností nastavení a přístup k většímu počtu funkcí.

Detailní nastavení

Výrobce předem nastavil takové parametry programu, které vyhovují většině uživatelů, a tak není nutno se možnostmi detailních nastavení zabývat. Přesto mohou zkušenější uživatelé podrobně nastavit vlastnosti jednotlivých komponent systému. Lze definovat nejen vlastní testovací úlohy (co, kdy a jak se má kontrolovat) či vlastnosti rezidentního štítu, ale například také vzhled ovládacího rozhraní (tedy které příkazy budou přístupné přímo kliknutím na příslušné tlačítko).



Jednoduché základní testovací rozhraní je určeno pro ty, kteří se nechtějí zabývat konfigurací programu.



Okno AVG Control Center ukazuje stav systému a nabízí možnost různých nastavení.

AVG Control Center

Jedním z hlavních modulů programu je řídicí středisko. Tato funkce přehledně zobrazuje stav jednotlivých součástí antivirového systému a umožňuje jejich snadnou konfiguraci.

Možnosti plánování

Uživatel může podrobně naplánovat jak veškeré testy, tak aktualizace. Každou z těchto akcí lze naplánovat jak jednorázově na určitý den a hodinu, tak opakovaně (např. každé úterý v poledne apod.), případně po každém spuštění počítače nebo po každém přihlášení k internetu.

Kontrola elektronické pošty

Vedle rezidentní antivirové ochrany je nejdůležitější činností programu kontrola elektronické pošty. Přílohy e-mailů jsou totiž nejčastějším zdrojem „nákazy“. AVG přímo spolupracuje s některými e-mailovými klienty (např. MS Outlook, Eudora a TheBat!); uživatelům většiny ostatních poštovních programů (jako jsou např. Outlook Express nebo Pegasus Mail) nabízí funkci „obecného e-mailového skeneru“, která funguje jako prostředník mezi poštovní aplikací a poštovním serverem. Navíc je tu funkce filtrování příloh e-mailů podle přípony souboru.

Virový trezor

Napadené nebo podezřelé soubory program ukládá na bezpečné místo – do tzv. virového trezoru. Soubory jsou uloženy tak, aby případný virus nemohl škodit. S obsahem trezoru lze dále pracovat, tzn. jednotlivé soubory třídit, prověřovat a léčit nebo je odesílat odborníkům k analýze.

-ihe

AVG Anti-Virus 7.0

i

antivirový program

Grisoft, s. r. o.
http://www.grisoft.cz

Základní cena jedné instalace na dva roky: 1365 Kč včetně DPH.

Požadavky na systém:
- 20 MB volného místa na disku,
- 32 MB operační paměti,
- procesor 486 nebo vyšší,
- MS Windows 95/98/Me/NT4/2000/XP.

Nový licenční model

i

S touto verzí programu přechází společnost Grisoft na nový licenční model. Při zakoupení programu uživatel dostane licenční číslo. V tomto čísle je zakódován typ a počet zakoupených licencí programu a pevně stanovená doba, po kterou lze program legálně používat (u samostatně prodávaných licencí jsou to standardně dva roky, u OEM licence například 12 měsíců). Druhou možností je tzv. prodejní číslo, které můžete do třiceti dnů od instalace programu za licenční číslo vyměnit. Registrovaný uživatel (podkladem k bezplatné registraci je platné licenční číslo) má po celou dobu trvání licence nárok na aktualizace programu a na bezplatnou nepřetržitou technickou podporu od výrobce. Po ukončení příslušné užívací doby má uživatel právo na zvýhodněný přechod na další užívací dobu (upgrade).



Foťáčky se snadnou obsluhou

Pro většinu domácích uživatelů hraje při výběru nového fotoaparátu kromě kvality snímků a ceny důležitou roli také snadnost obsluhy. Tentokrát jsme se podívali na tři digitální fotoaparáty, které svými cenami, kvalitou snímků i velmi jednoduchou obsluhou mají velkou šanci zabodovat.

Trojici testovaných fotoaparátů tvoří Minolta Dimage E323 (10 990 Kč s DPH), Nikon Coolpix 2100 (9990 Kč s DPH) a Umax AstraPix 670 (8490 Kč s DPH). Modely Minolta a Umax mají CCD snímače schopné zachytit přes tři miliony obrazových bodů (konkrétně 2048 × 1536 bodů), fotoaparát Nikon dokáže zachytit snímky v maximálním rozlišení 1600 × 1200 obrazových bodů, je to tedy dvoumegapixelový přístroj.

Prostřednictvím dvoumegapixelových digitálních fotoaparátů pořídíte ve fotografické kvalitě snímky do velikosti 15 × 10 cm, takže tyto fotoaparáty budou pro většinu fotoamatérů výbornou volbou. Ze záběrů pořízených fotoaparáty třímegapixelovými budete moci dát vyvolat i snímky větší – např. 13 × 18 cm nebo 15 × 21 cm. Významnější předností fotoaparátů třímegapixelových oproti fotoaparátům se snímačem dvoumegapixelovým je možnost dělat z pořízených snímků v dobré kvalitě výřezy nebo části snímku zvětšovat.

Paměťové karty

Digitální fotoaparáty neukládají snímky na film, ale do paměti. Úložný prostor pro uložení snímků nabízejí paměťové karty. Ale ne všechny fotoaparáty se v základní výbavě s touto kartou dodávají. Paměťová karta není např. v základní výbavě fotoaparátu Umax AstraPix 670 – ten má paměť interní, a to o kapacitě 16 MB. K Minoltě Dimage E323 je přiložena 8MB paměťová karta SD Card a k modelu Nikon Coolpix 2100 je standardně přiložena paměťová karta CompactFlash – také o kapacitě 8 MB. To není mnoho (na 16MB kartu uloží třímegapixelový fotoaparát 6 až 7 snímků v maximální kvalitě), proto doporučujeme přikoupit si paměťovou kartu s větší kapacitou (na takovou kartu se vejde více snímků). O tom, které paměťové karty se dnes používají a kolik stojí, se více dočtete ve vloženém článku „Kam digitální fotoaparáty ukládají snímky?“.

Optický zoom

Při pořizování snímků je důležité, aby fotoaparát disponoval zoomem pro „přiblížení“ objektů. U digitálních fotoaparátů se používají dva typy zoomu – zoom optický a zoom digitální. Při výběru fotoaparátu se zaměřte na zoom optický, díky kterému lze fotografovaný objekt „přiblížit“ a přitom docílit výborné ostrosti záběru. U zoomu digitálního se o žádné „přiblížení“ nejedná. U fotografie zachycené pomocí digitálního zoomu zachytíte výřez, který se zvětší za cenu snížení ostrosti. Optickým zoomem disponují v tomto testu všechny tři fotoaparáty – ve všech případech jde o zoom trojnásobný.

Proč koupit digitální fotoaparát

Digitální fotoaparáty mají oproti tradičním fotoaparátům kinofilmovým mnoho předností. Při fotografování například můžete snímaný objekt vybírat pomocí LCD displeje, na tomto displeji můžete snímky ihned prohlížet a nevydařené záběry vymazat. Fotografie můžete uchovávat v digitální podobě, a to uložené třeba na pevném disku počítače nebo vypálené na CD discích, takže v průběhu času neztrácejí nic na kvalitě. Pokud si budete takto uložené fotografie prohlížet na monitoru počítače nebo na televizní obrazovce (všechny testované fotoaparáty jsou na propojení s TV připraveny), ušetříte peníze za vyvolání fotografií ve fotolabu.

Pokud požadujete tradiční fotografie, buď je můžete vytisknout na kvalitní barevné inkoustové tiskárně, nebo můžete zajít do fotolabu a snímky pořízené digitálním fotoaparátem dát vytisknout tam. Pro vytištění fotografií stačí do fotolabu přinést paměťovou kartu z fotoaparátu.



Nikon Coolpix 2100 nabízí mnoho předpřipravených scén snímání a přitom ovládání tohoto fotoaparátu je díky otočnému voliči pracovních režimů velmi snadné.

Mnoho uživatelů také uvítá možnost zaznamenat videozáznamy. To nabízejí z našeho startovního pole všechny fotoaparáty, i když se zvukovým doprovodem dokáže videozáznam zachytit pouze Umax AstraPix 670.

Všechny testované přístroje mají zabudovaný blesk, mají závit pro stativ a k počítači je lze připojit prostřednictvím rozhraní USB. Spolu s fotoaparátem naleznete v balení i cédéčko s ovladači, které zaručí, že počítač si bude s digitálním fotoaparátem „rozumět“. Dobrou zprávou je v tomto směru to, že instalace těchto programů je velmi snadná, a i když instalační program s vámi komunikuje v angličtině, vystačíte se základní znalostí tohoto jazyka nebo se slovníkem v ruce.

– Martin Semrád, Miroslav Stoklasa

Minolta Dimage E323

Tělo fotoaparátu Minolta Dimage E323 (10 990 Kč s DPH) je vyrobeno z plastu, je ploché a kompaktní a výrazně z něj nevyčnívají žádné ovládací prvky ani objektiv – ten se vysouvá teprve po zapnutí. Jako vypínač slouží tlačítko zapuštěné na horní straně fotoaparátu, následně se pak volí pracovní režim posuvným přepínačem vedle displeje na zadní stěně. K dispozici jsou pouze režimy přehrávání, snímání a snímání bez displeje (s vypnutým LCD); žádné kreativní programy součástí nabídky nejsou, je třeba je aktivovat v menu. Nabídka však pracuje pouze při ručně zapnutém displeji – jinak se do ní vůbec nedostanete. Praktické je, že v každé situaci lze nastavit režim blesku, samospoušť a korekci expozice. Těm jsou totiž přiřazena vlastní tlačítka. Kompletní ovládací nabídka se rozbaluje ze svislého sloupce a díky použitým ikonám je dobře přehledná; pro její obsluhu se používá křížový ovladač.

Nepodařené snímky lze mazat buď po zdlouhavém hledání položky v nabídce, nebo bezprostředně po pořízení snímku – k mazání slouží potvrzovací tlačítko.

Rozhraní USB pro přenos snímků do počítače je spolu s konektorem vnějšího napájení umístěno na levém boku zcela volně bez krytky. Paměťová karta SD Card se spolu s dvojicí tužkových baterií vkládá zespodu pod společný kryt. Po mechanické stránce je přístroj dobře navržen.

Snímky měly velmi dobrou reprodukci barev, ovšem při podrobnějším pohledu jsou patrné hrubší barevné přechody. Pro běžné fotoamatéry jsou však fotografie naprosto dostačující.

Klady a zápory ±

+ věrné barvy
+ přehledná menu

– hrubší barevné přechody
– nezaznamenává zvuk





Klady a zápory ±

+ snadné ovládání
+ kvalitní LCD displej
+ přepínač režimů otočným kolečkem
+ ostré snímky

– nezaznamenává zvuk
– 2megapixelový snímač

Nikon Coolpix 2100

Velmi zajímavý je dvoumegapixelový fotoaparát Nikon Coolpix 2100 (9990 Kč s DPH), který nabízí přednastavené režimy pro snímání různých scén – jsou to např. portrét, krajina, sport, noční snímky či fotografie uvnitř objektu. Nemusíte tedy zkoušet žádná nastavení fotoaparátu, vše je připraveno. Jedná se o plně automatický kompaktní fotoaparát, u kterého lze nastavit pouze velikost rozlišení, ostrost a vyvážení bílé barvy, vše ostatní, jako např. doba závěrky, citlivost či ostření, probíhá automaticky. Velmi se nám líbilo přehledné menu a také otočné kolečko na horní straně fotoaparátu, které slouží pro volbu režimů. Pro napájení fotoaparátu slouží dvě baterie typu AA, snímky se ukládají na paměťovou kartu Compact Flash – v základní výbavě je 8MB karta.

Při hodnocení snímků jsme byli spokojeni s ostrým obrazem, jehož jsme docílili při použití volby maximální ostrosti; při automatickém nastavení bílé potěší věrné zachycení barev. Když jsme zvolili volbu „denní světlo“, došlo k „pastelovému přibarvení“.

Nikon Coolpix 2100 je velmi kvalitní fotoaparát, který má hezký design a který dobře padne do ruky. Potěšil nás také kvalitní LCD displej. Při pořizování videa si můžete vybrat mezi rozlišením 640 × 480 a rozlišením 320 × 240. Tento fotoaparát však nezachycuje zvuk. Malou výtku máme k vypínači fotoaparátu; vypínač jsme si totiž zpočátku několikrát spletli se zoomem a fotoaparát jsme tak nechtěně vypnuli.

Umax AstraPix 670

Díky modelu Umax AstraPix 670 si třímegapixelový digitální fotoaparát mohou pořídit i uživatelé, kteří se při koupi rozhodují zejména na základě ceny. Popisovaný model stojí 8490 Kč s DPH; jestliže si připlatíte 500 Kč, získáte navíc nabíječku a čtyři dobíjitelné akumulátory s kapacitou 1600 mAh. Podobně jako u modelu Nikon se pro volbu režimů používá otočné kolečko, umístěné na horní straně: kolečko slouží pro přepínání mezi režimy pro automatické nastavení parametrů, pro manuální režim, pro záznam videa a pro nastavení fotoaparátu (datum, jazyk apod.). Při prvním spuštění s námi menu komunikovalo v němčině. Při záznamu videa tento fotoaparát jako jediný v testu zaznamenává i zvuk, ale při snímání videozáběrů nepracuje zoom. Videozáběry jsou však docela kvalitní. V manuálním režimu můžete na rozdíl od předchozích dvou modelů nastavit citlivost ISO. AstraPix se odlišuje i tím, že snímky ukládá do paměti fotoaparátu; paměťová karta SD Card, kterou tento fotoaparát může používat, součástí základní výbavy není.

V porovnání s modely Minolta a Nikon má Umax méně kvalitní LCD displej a také snímky měly nádech do červena. Majitelé tohoto přístroje nedocílí takové ostrosti snímků, které dosáhne např. model Nikon Coolpix 2100. Předností Umaxu je však nízká cena.

Klady a zápory



+ nízká cena
+ zaznamenává zvuk
+ snadné ovládání
+ ruční nastavení ISO

– LCD displej
– slabší prokreslení detailů
– věrnost barev
– pryžová krytka konektorů



Výrobce	Minolta	Nikon	Umax
Model	Dimage E323	Coolpix 2100	AstraPix 670
Cena (Kč s DPH)	10 990	9990	8490
Poskytl	Minolta, s. r. o.	Nikon, s. r. o.	Umax Czech, a. s.
WWW adresa	www.minolta.cz	www.nikon.cz	www.umax.cz
Technické parametry			
Efektivní rozlišení snímače (megapixelů)	3,2	2,0	3,1
Maximální rozlišení snímků	2880 × 2160 (interpolace)	1600 × 1200	2048 × 1536
Jiná volitelná rozlišení	2048 × 1536, 1600 × 1200, 640 × 480	1024 × 768, 640 × 480	1600 × 1200, 1024 × 768, 640 × 480
Interní paměť přístroje (MB)	ne	ne	ano/16
Dodávaná paměť. karta/ kapacita (MB)	SD/8	CompactFlash/ 8	volitelně SD
Optický hledáček	ano	ano	ano
Úhlopříčka/rozlišení LCD displeje	4 cm/84 960 bodů	3,8 cm/ 110 000 bodů	3,8 cm/ neuvedeno
Nastavení intenzity podsvícení displeje	ano	ano	ne
Ruční nastavení citlivosti ISO	ne	ne	100, 200, 400, automaticky
Vyvážení bílé	4 ruční režimy a automaticky	6 ručních režimů a automaticky	5 ručních režimů a automaticky
Záznam videa/zvuku	ano/ne	ano/ne	ano/ano
Rozlišení videa	320 × 240, 160 × 120	640 × 480, 320 × 240	320 × 240
TV výstup	ano	ano	ano
Komunikační rozhraní	USB	USB	USB
Rozměry (mm)	99 × 62 × 34,5	87,5 × 65 × 38	107 × 63 × 36
Hmotnost s bateriemi a s paměťovou kartou	198 g	216 g	220 g
Objektiv			
Optický zoom	3x	3x	3x
Ohnisková vzdálenost (mm)	5,6 – 16,8	4,7 – 14,1	5,8 – 17,4
Ekvivalent pro 35mm film (mm)	36 – 108	36 – 108	37 – 108
Rychlost závěrky	1/2000 – 2 s	1/1000 – 1/2 s	1/2000 – 8 s
Ruční ostření	ne	ne	ne
Ruční nastavení rychlosti závěrky/clony	ne/ne	ne/ne	ne/ne
Příslušenství			
Baterie	2 × AA	2 × AA	2 × AA
Ostatní příslušenství	USB kabel, videokabel, řemínek, CD	USB kabel, videokabel, řemínek, CD	USB kabel, videokabel, řemínek, CD

Kam digitální fotoaparáty ukládají snímky?

Pro ukládání zachycených snímků se u digitálních fotoaparátů využívají výměnné paměťové moduly, tzv. paměťové karty. Některé digitální fotoaparáty – jako např. Umax AstraPix 670 – mají interní paměť, ale nespoléhají se pouze na její omezenou velikost (většinou 8 nebo 16 MB), nýbrž mají možnost rozšířit úložiště dat o paměťové karty externí.

Ty mají malé rozměry a existují v různých kapacitách, ale i v několika různých typech. Ideální by bylo, kdyby formát paměťových karet byl pro všechna zařízení sjednocen – nejen pro fotoaparáty, ale i pro osobní organizéry, pro přehrávače MP3, pro mobilní telefony apod. Jelikož se však představy a požadavky jednotlivých výrobců liší, používá se dnes několik typů paměťových karet.

Cena paměťových karet s kapacitou 128 MB

Compact Flash	1300 Kč s DPH
Memory Stick	3500 Kč s DPH
SD Card	1700 Kč s DPH
SmartMedia	1200 Kč s DPH
xD Picture Card	2300 Kč s HPH

Nejvíce se nyní diskutuje o výhodách a nevýhodách silné pětice formátů, tvořené kartami Compact Flash, MemoryStick, SD Card, SmartMedia a xD Picture Card. Formát **Compact Flash** nabízí velkou dostupnou kapacitu (i několik GB) za příznivou cenu, paměťová karta je však rozměrnější a má konektor s mnoha kontakty. Dlouhou dobu mu vážně konkurovaly karty **SmartMedia**, ty však nakonec byly i přes menší velikost a nižší cenu vytlačeny do pozadí. Příčinou je zastaralost návrhu s omezením kapacity na 128 MB a nižší přenosová rychlost. Trochu stranou zůstává již dlouhou dobu formát **MemoryStick**, který dlouhodobě bez velkého rozruchu používá ve svých výrobcích firma Sony. Jeho podlouhlé karty jsou mechanicky dobře řešené, ale na svou kapacitu jsou dražší a poměrně rozměrné. Proto i firma Sony připravuje výrobu znatelně menších karet MemoryStick Duo.

Další hojně používaný a nadějný formát nese název **SD Card**; tyto karty jsou kompatibilní se starší, pomalejší variantou MMC Card. Nevelká kartička se slibnými parametry i kapacitou se používá stále častěji, pro uživatele je však stále ještě poměrně nevýhodná její cena v přepočtu na megabajt. Nejnovějším přírůstkem do rodiny paměťových karet je formát **xD Picture Card**. Velmi malá karta slibuje s moderním návrhem do budoucna velkou kapacitu, jelikož je to však vlastní návrh firem Olympus a Fuji, není zatím příliš rozšířena, a cena karet tohoto typu je proto na trhu znatelně vyšší než u konkurenčních formátů.



Pravda je, že uživatel má jen omezenou možnost volby, který formát použije. Záleží totiž také na tom, které karty podporuje vybraný fotoaparát. Výrobci se samozřejmě snaží co nejvíce uplatnit vlastní formát (to je případ firem Sony a Olympus), prostřednictvím příslušného adaptéru lze však použít i jiný typ karty. V tomto oboru je přeborníkem rozměrná karta Compact Flash, do níž lze adaptér pro karty xD nebo SD zabudovat velmi snadno. Poměrně velký formát karty Compact Flash má však i své výhody – žádný jiný typ karty není použitelný pro vestavbu miniaturního pevného disku, o jiných adaptérech a zařízeních nemluvě. I proto je karta Compact Flash přes svůj věk stále oblíbená a populární.

Angličtina pro všechny generace



Řekne-li se LANGMaster, většině z vás se vybaví výuková cédéčka. Tentokrát si představíme nový produkt pro výuku angličtiny s názvem LANGMaster Angličtina Elements – kurz a studijní slovník Lexicon.

Angličtina Elements

Dodává: LANGMaster, *www.langmaster.cz*, zelená linka 800 221 111

Minimální požadavky na počítač: Pentium 166 MHz, 64 MB RAM, asi 30 MB volného místa na disku, zvuková karta, Windows 95, 98, ME, 2000, XP nebo NT 4.0.

Orientační cena 2999 Kč včetně DPH.

Metoda Re Wise
Tato metoda slouží k učení slovíček a frází. Je určena pro řízení intervalů vhodných pro opakování slovíčka nebo fráze. Při učení pak u jednotlivých slovíček nebo frází určujete, kolik starostí vám dalo vzpomenout si na dané slovíčko; podle toho pak počítač nastaví dobu, po které vás ze slovíčka znovu vyzkouší.

Statistika
Na cédéčkách najdete asi 380 hodin výuky, přes 850 stránek textu, 1700 cvičení, více než 5000 slovíček a frází a 2650 obrázků a fotografií. Slovník obsahuje 75 000 hesel, z nichž je asi 40 000 namluveno.

Už ještě před otevřením dává hmotnost krabice tušit, že se nejedná o jedno či dvě cédéčka. Po otevření postupně vyjmete z balení dvě krabice s cédéčky (dohromady obsahují sedm disků CD-ROM), tištěnou uživatelskou příručku a po odstranění výplně i sluchátka spojená s mikrofonem.



Kurz je postaven na řadě učebnic nakladatelství Max Hueber Verlag GmbH. Je doplněn slovníkem Lexicon od české firmy Lingea a důležitou částí je systém pro rozpoznávání řeči ViaVoice od firmy IBM.

Instalace

Při instalaci si můžete vybrat, zda chcete na disk nahrát vše, nebo jen nutné komponenty. V druhém případě bude produkt vyžadovat vložení příslušného cédéčka při každém spuštění. V obou případech se připravte na to, že při instalaci postupně do počítače vložíte všech sedm cédéček.

Po instalaci následuje další krok: registrace produktu a získání aktivačního klíče. Pokud tak neučiníte, přestane produkt po uplynutí třiceti dnů pracovat. Registraci můžete provést buď zasláním registračního lístku klasickou poštou, nebo prostřednictvím telefonu či internetu. Aktivace je obranou výrobce proti softwarovým pirátům.

Pro koho je produkt určen

Na tuto otázku odpovídá nadpis článku. Na cédéčkách jsou postupně poskládány jednotlivé kurzy produktu Angličtina Elements pro všechny jazykové úrovně – začátečníky, mírně pokročilé, středně pokročilé a pokročilé. Můžete tedy začít s výukou, ale také můžete pokračovat v rozšiřování nabytých znalostí.

Nové technologie

Známá pravda, o tom, že bez učení nejsou znalosti, platí samozřejmě stále. Ale existují technologie, které nám učení mohou ulehčit.

S výukou slovíček pomáhá metoda Re Wise; její význam je v tom, že již naučená slovíčka se nabízejí v určitých intervalech znovu a tak je zajištěno jejich trvalé zapamatování.

Další technologií je technologie rozpoznávání hlasu ViaVoice. Díky ní můžete v některých cvičeních odpovědi diktovat a procvičovat tak výslovnost. Krom toho můžete hlas použít také pro ovládání výukového programu a pro vyhledávání slovíček ve slovníku.

Technologie ViaVoice je využita také při nácviku výslovnosti, kdy se porovnává výslovnost rodilého mluvčího s výslovností vaší.

Kolik lidí se může učit

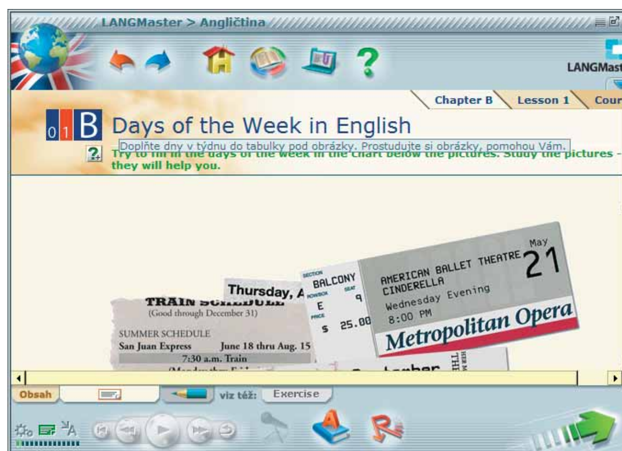
Do aplikace můžete přidat více uživatelů. U každého uživatele si aplikace pamatuje, kde naposled skončil výuku, a pamatuje si také stav slovíček, pro jejichž výuku byla použita metoda Re Wise.

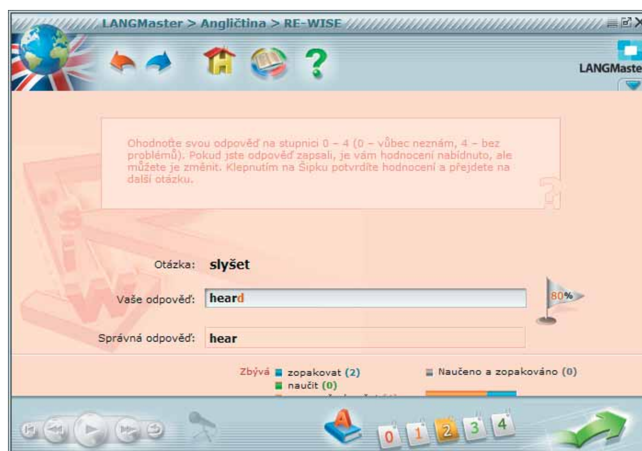
Tento kurz lze v síťové verzi využít také pro e-learning na vlastním firemním intranetu.

Shrnutí

LANGMaster Angličtina Elements je ucelený produkt, který vám může pomoci při rozšiřování jazykových znalostí. Za ucelenost produktu a příznivý poměr ceny k množství dat udělujeme tomuto produktu Tip PPK 16/2003.

-mzi





Ovládací programy výukových cédéček

Na trhu najdete řadu kvalitních výukových titulů. Otázkou zůstává, zda dokážete využít všechny možnosti, které tato CD nabízejí.

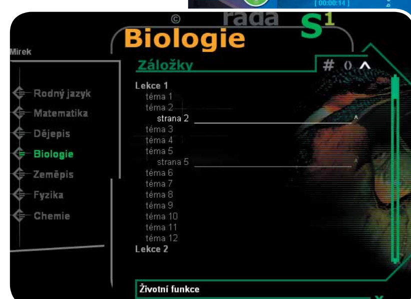
V našich recenzích se často setkáváte s novými tituly, které vydala firma LANGMaster. Z hlediska ovládacích programů můžeme tyto tituly rozdělit do tří skupin. První skupinu tvoří tituly pro výuku jazyků, druhé dvě skupiny patří do řady titulů Škola hrou a zaměřují se na předměty, jako je např. matematika, fyzika a přírodověda. Skupiny titulů se ještě rozlišují podle předpokládaného věku dětí: jedna řada je určena pro věkovou skupinu od 9 do 12 let a druhá od 12 do 16 let. S ovládacím programem pro starší děti se můžete setkat i v jiných titulech, například v titulu pro přípravu ke zkouškám počítačové gramotnosti.



Najedete-li v obsahu na název lekce, objeví se seznam kapitol.



Rozhraní programu pro mladší školáky.



Ukázka záložek v programu pro starší školáky.

Věkovou skupinu, pro kterou je produkt určen, poznáte nejsnáze podle barvy spodní části krabice nebo podle potisku cédéčka.

Je-li název titulu uveden na černém podtisku, jedná se o titul pro starší žáky.

Je-li název titulu uveden na modrém podtisku, jedná se o titul pro mladší žáky.

Aktivace

Bez ohledu na to, do které skupiny produkt patří, je třeba jej do třiceti dnů po instalaci aktivovat. Po uplynutí této lhůty přestane produkt pracovat. Aktivace je obranou proti pirátskému kopírování cédéček. Spočívá v tom, že firmě zašlete kód, který je napsaný na potisku instalačního cédéčka. Zpět dostanete druhou část kódu. Oba kódy pak zadáte do programu: tím je aktivace hotová.

Kód z cédéčka můžete zaslat prostřednictvím internetu nebo poštou anebo můžete zavolat na zelenou linku. Rozhodnete-li se pro klasickou poštu a obálku, můžete použít kartičku, která je k produktu přiložena. U některých produktů je kartička vytištěna v zadní části příručky.

Počet uživatelů

Počet uživatelů není u výukových titulů omezen. Jediné omezení spočívá v tom, že program nemůžete instalovat na více počítačů. Ovládací programy pro tituly jazykové i pro tituly z řady Škola hrou dovolují zapsat více uživatelských jmen. Každé uživatelské jméno je možné pojistit heslem. Doinstalujete-li později další titul, převezme tento titul automaticky všechna zadaná jména uživatelů.

Jak se v datech vyznat

U titulů z řady Škola hrou je součástí úvodní obrazovky obsah. Ten je rozdělen na několik hlavních bloků (modulů) a ty jsou rozděleny na lekce. Najedete-li myší na název lekce, objeví se ještě seznam kapitol. Toto členění dovoluje přesně vyhledat konkrétní látku.

Stránky, na které se chcete vracet, si můžete označit záložkami.

U jazykových titulů můžete k obsahu přistupovat pomocí studijního plánu. Po kliknutí na tlačítko Moje výuka se objeví seznam základních modulů. Po výběru modulu se zobrazí seznam lekcí. Dalším výběrem nabízených položek postupně zpřesňujete zadání. Podle potřeby buď postupujete přesně podle plánu, nebo si z něho vybíráte jen některé části.

Obrázky v počítači

Na tři výherce tentokrát čekají ceny od společnosti Hewlett-Packard. Jde o barevnou fototiskárnu HP Photosmart 7760, skener HP Scanjet 4600 a o sadu speciálních papírů HP Premium Plus Photo Paper pro tisk fotografií.

Firma Hewlett-Packard je dodavatelem technologií zásadního významu pro podnikání i každodenní život. Řešení, která společnost nabízí, zahrnují infrastrukturu informačních technologií, osobní počítače a přístupová zařízení, globální služby, zpracování obrazového materiálu a tiskové technologie, určené pro jednotlivce, velké společnosti i pro malé a střední podniky. Další informace jsou k dispozici na internetových adresách *www.hp.com* a *www.hp.cz*.





Dnešní otázka:

Společnost Hewlett-Packard v letošním roce představuje novou tiskovou technologii, která umožňuje tisk osmi inkousty zároveň. Jak se tato technologie nazývá?

a) PhotoRET Pro, b) ImageRET IV,
c) PhotoRET V, d) PhotoRET IV.

Odpověď na otázku nám spolu s tajenkou křížovky pošlete nejpozději do 29. září 2003 buď na korespondenčním lístku označeném heslem **HP** na adresu **Vogel Burda Communications, oddělení marketingu, Na Florenci 19, 110 00 Praha 1**, nebo elektronickou poštou na adresu **krizovka16@ppk.cz**. Nezapomeňte uvést svou poštovní adresu! Jména výherců uveřejníme v **PPK č. 19/2003**.

Tajenku a odpověď na otázku se svou adresou můžete zaslat formou SMS zprávy na číslo 9000106, a to ve tvaru:
VOGEL*PK16*Text tajenky*odpoved na otazku*Jan Novak Vinohradska52 15000 Praha5

Na začátek SMS zprávy napište slovo VOGEL. Příznak PK16, text tajenky, odpověď na otázku a kontaktní údaje oddělte od sebe hvězdičkou nebo čárkou. Pokud jste se již zaregistrovali v SMS registraci 2003, můžete své jméno a adresu vynechat. Cena za odeslanou SMS zprávu je 6 Kč včetně DPH. SMS službu poskytuje společnost NetKit, s. r. o. **Infolinka:** +420 284 820 470

	ZKRATKA OBČANSKÉHO FÓRA	ASIJSKÉ ŽENSKÉ JMÉNO	DÍRA	PLŤ	HOCH (NÁŘEČNĚ)		NEODBORNÍK	VŘÍDEK PŘI ZÁNĚTECH ÚSTNÍ SLIZNICE	ŘÍMSKY 101	BULHARSKÉ PLATIDLO		ZÁJEM, PROSPĚCH	2. DÍL TAJENKY	JMÉNO SPISOVATELE PAVLA
TĚŽKÝ KOV						NÁPRSNÍ ČÁST ZÁSTĚRY / CIZOPASNÉ HOUBY					IDENTIFIKAČNÍ ČÍSLO ORGANIZACE (ZKRATKA)			
3. DÍL TAJENKY											ANGLICKY "SÍŤ" / INIC. MALÍŘE MUCHY			
	JSOUCNOST	VSUNOUT NÁSILÍM / 1. DÍL TAJENKY							OHEŇ PASTEVCŮ V HORÁCH					
STARÉ JMÉNO TOKIA (DO R. 1868)				ŘEKA NA UKRAJINĚ					KONEC MODLITBY					MOŘSKÁ VYDRA
SEVEŘAN				hp® invent							ČASOVÁ JEDNOTKA			
ZKRATKA SPORT. KLUBU			PATRO VE STODOLE (NÁŘEČNĚ)								ZKRATKA TURECKÉ TISK. AG.			
	ZNAČKA MOUKY / ČÁST MOLEKULY										TULENÍ KOŽEŠINA			
ANGLICKY "A"												POPĚVEK / SLAMĚNÝ KLOBOUK		
KAVKAZSKÝ DRNKACÍ LIDOVÝ NÁSTROJ											MAJITEL / INDIÁNSKÁ LOVECKÁ ZBRAŇ			
SPZ OLOMOUCE			PŘIBLIŽOVACÍ ZÁKOP	FRANC. REŽISÉR A HEREC		SHLUK ROSTLIN	TVRDÝ BONBON	POLODRAHOKAM	JUVIOVÉ OŘECHY	ZAJISTÉ			LATINSKY "PTÁK"	TUMÁŠ
PLÉST					CHOD KONĚ					BIBLICKÝ MASTURBANT				
	ZKRATKA STÁTNÍ ARBITRÁŽE	SPISOVÁ ZKRATKA / ZNAČKA HEKTOLITRU			SUROVÁ NAFTA / ANGL. NĚM. "V, DO"					LAVICE (NÁŘEČNĚ) / NÁR. PODNIK (DŘ. ZKR.)				
4. DÍL TAJENKY														POMŮCKY: AFTA EBA EDO RIKA SAPA TAR
JMÉNO FRANC. HERCE DELONA						PEŘEJ					MOŽNÁ			

Správná odpověď na soutěžní otázku z **PPK č. 13/2003** zní:
Z řady firewallů značky ZyXEL je pro domácnosti určen model ZyWALL 2 (odpověď d).

Tajenka křížovky z **PPK č. 13/2003** zní:
ZyWALL – nejbezpečnější řešení pro vás.

Ceny od společnosti **Mikenopa** vyhrávají: Monika Křiklanová z Horní Stříteže a Otmar Čiháček ze Znojma.

Blahopřejeme!

Jak na filmy pomocí Windows

Ve svých dotazech, se kterými se obracíte na naši redakci, se nás často táže-te na to, jak lze upravovat digitální video, tedy videosoubor v určitém formátu.

Proto jsme se rozhodli představit vám program Windows Movie Maker, který je standardní součástí operačního systému Windows XP. Ten je schopen video stříhat, spojovat několik videosouborů do jednoho, ozvučit jej a přidat titulky a různé efekty.

> **i**
>
> Program Windows Movie Maker je značně náročný na výkon počítač, proto se přesvědčte předem, zda těmto nárokům váš počítač vyhovuje.
>
> Program Windows Movie Maker vyžaduje ke spuštění následující minimální konfiguraci systému:
> - procesor s frekvencí 600 MHz,
> - 128 MB paměti RAM,
> - 2 GB volného místa na pevném disku (to však závisí na velikosti videosouboru).

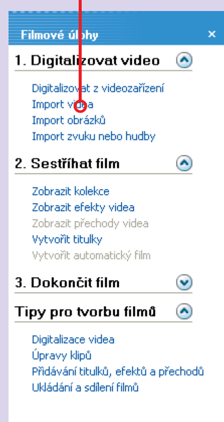
Spuštění programu

Program Windows Movie Maker najdete standardně v nabídce Start – zde klikněte na položku **Všechny programy**. Zde byste již měli program Windows Movie Maker najít. Okno programu tvoří časová osa videoklipu, okénko, v němž lze videoklip přehrát, prázdné okénko, do kterého importujete klipy, a vlevo v okně také několik nabídek na práci s klipem.

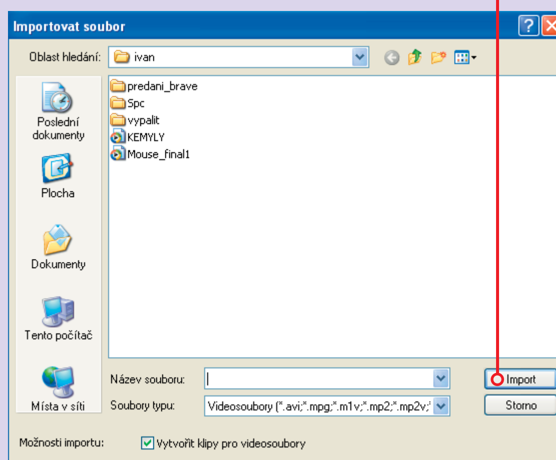
Import klipů

V návodu si ukážeme, jak vytvářet zajímavé přechody mezi videosoubory, jak k nim přidávat efekty a jak soubory ozvučit. Klipy, které chcete upravovat, je třeba do programu nejprve importovat. Vlevo v sloupečku **Filmové úlohy** v části **Digitalizovat video** klikněte na odkaz **Import videa**. Tím se otevře okénko **Importovat soubor**; zde v adresářové struktuře vyhledejte videosoubor, který chcete upravovat. Podporovány jsou formáty typu ASF, AVI, M1V, MP2, MP2V, MPE, MPEG, MPG, MPV2, WM a WMV. Soubor označte a klikněte na tlačítko **Import**. Tím začne import souboru (import může trvat poněkud déle, podle velikosti souboru). Nakonec se soubor zařadí do prázdného políčka uprostřed okna programu.

Klikněte na odkaz **Import videa**.

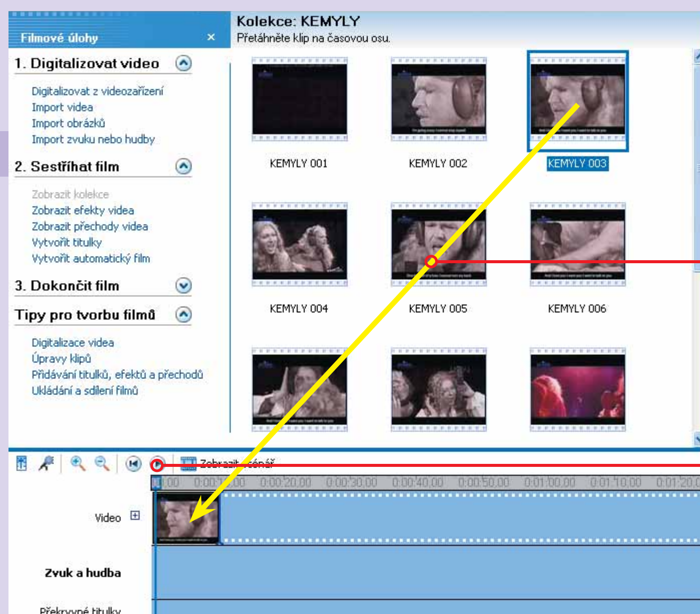


Vyberte soubor a klikněte na tlačítko **Import**.



Časová osa

Nyní je třeba soubor umístit na časovou osu klipu. To provedete tak, že kliknete na ikonu se souborem a přetáhnete ji dolů na časovou osu v okénku programu. Na časové ose máte k dispozici tři pásma: první z nich je určeno pro videoklip, druhé pro audio a třetí pro případné titulky. Jestliže klipů, které chcete vzájemně pospojovat, je více, přetáhněte je po pořádku do časové osy. Klipy se budou automaticky přehrávat za sebou bez „násilného“ střihu. Na časové ose najdete také speciální jezdec, který vám ukazuje aktuální pozici v klipu.

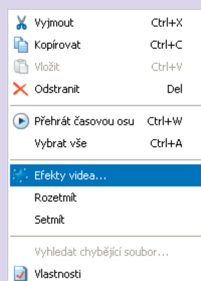


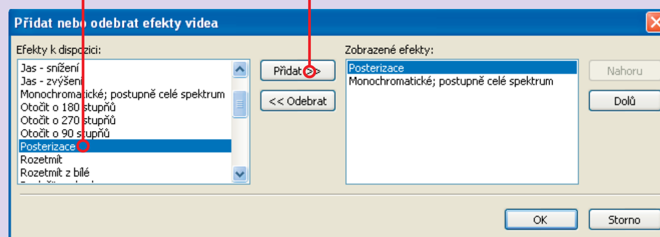
Přetáhněte klip na časovou osu.

Přehrání klipu.

Efekty

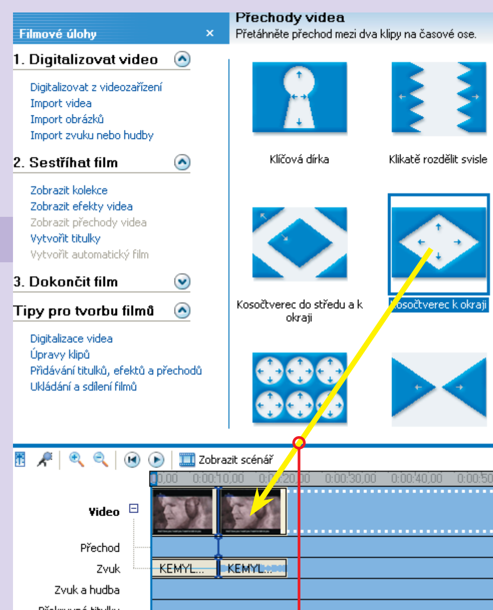
Klipy, které jste vložili na časovou osu, můžete za pomoci speciálních efektů ještě upravit. Klikněte na klip, který chcete upravit, pravým tlačítkem myši a z místní nabídky vyberte položku **Efekty videa**. Tím se otevře okénko **Přidat nebo odebrat efekty videa** s širokou nabídkou různých efektů. Z této nabídky si můžete např. vybrat, že přehrávaný videoklip se otočí o 90 až 270 stupňů, dále můžete zvolit rozložení obrazu na body, posterizaci, rozostření videoklipu apod. Na jeden videoklip můžete uplatnit najednou hned několik efektů.





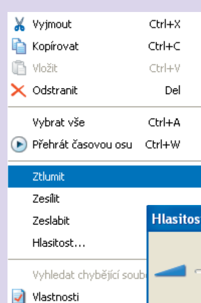
Přechod mezi klipy

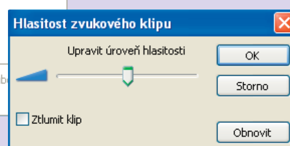
Prostřednictvím programu Movie Maker lze mezi jednotlivé klipy vložit efektní přechody. Klipy pak nebudou bezprostředně navazovat, ale např. jeden se „rozplyne" v druhý, jeden klip se změní v kosočtverec a přejde do druhého apod. Z hlavní nabídky **Nástroje** vyberte položku **Přechody videa**. V okénku, do něhož byly dříve importovány zvukové a hudební klipy, se nyní zobrazí nabídka již předdefinovaných přechodů. Rozbalte v časové ose nabídku u vloženého videoklipu (klikněte na znaménko +). Tím se na časové ose zobrazí další tři pásma: pro obraz, přechod mezi videoklipy a vlastní zvuk videoklipu. Vyberte si z nabídky jeden z efektních přechodů, klikněte na něj a přetáhněte jej do pásma **Přechod** mezi dva videoklipy. Takto spojené klipy si můžete okamžitě přehrát kliknutím na tlačítko se šipkou.



Zvukový doprovod

Jestliže je původní zvukový doprovod klipu nezajímavý, můžete ke klipu připojit zvukový doprovod vlastní, např. oblíbenou píseň apod. Nejprve je však třeba ztlumit, či dokonce vypnout původní zvuk videoklipu. V rozbaleném pásmu **Video** na časové ose klikněte pravým tlačítkem v části **Zvuk** do zvukové stopy videoklipu. Z místní nabídky vyberte buď položku **Zeslabit** (pokud chcete, aby byl původní zvuk na pozadí slyšet), nebo Ztlumit, pokud má být původní zvuk zcela potlačen.

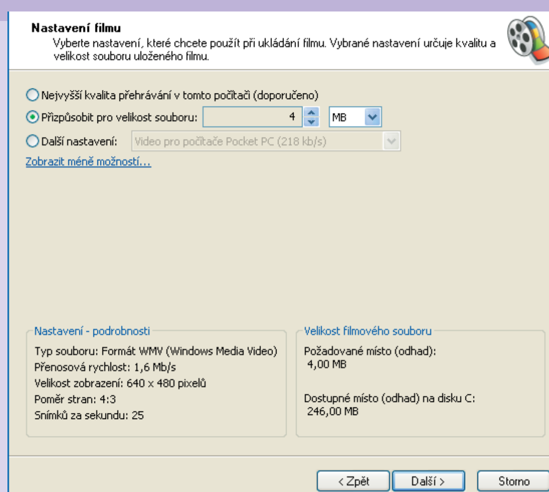




Nyní je třeba do programu importovat také zvukový soubor, který poslouží jako podklad videoklipu. To provedete tak, jako když jste předtím importovali videosoubor. Nyní je třeba importovaný audiosoubor přetáhnout na časovou osu do pásma **Zvuk a hudba**. Klikněte sem pravým tlačítkem myši a z místní nabídky vyberte, zda chcete zvuk zeslabit, nebo zesílit. Případně vyberte možnost **Hlasitost** a jezdcem nastavte požadovanou hlasitost zvuku.

Uložení klipu

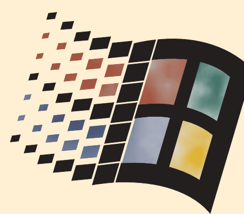
Chcete-li klip se všemi změnami uložit, vyberte z hlavní nabídky **Soubor** položku **Uložit soubor filmu**. Tím se spustí **Průvodce uložením filmu**. V prvním okénku zvolte, kam chcete film uložit (pevný disk počítače, přepisovatelné médium apod.), dále zvolte název souboru s filmem a kliknutím na tlačítko **Procházet** složku, do které bude film přesně umístěn. V posledním okénku určíte



kvalitu filmu – standardně je nastavena ta nejvyšší, ale kliknete-li na odkaz **Zobrazit další možnosti**, lze nastavit kvalitu nižší. V okénku se zároveň zobrazí požadované a dostupné místo na disku. Klikněte opět na tlačítko **Další** a soubor se začne ukládat; to může trvat i několik minut.

-mia

Osvěžte svá Windows



Nikdo a nic není bez chyby – to platí obzvláště pro operační systém Windows. I u něj vývojoví pracovníci občas objeví původně skryté chyby, které je třeba odstranit.

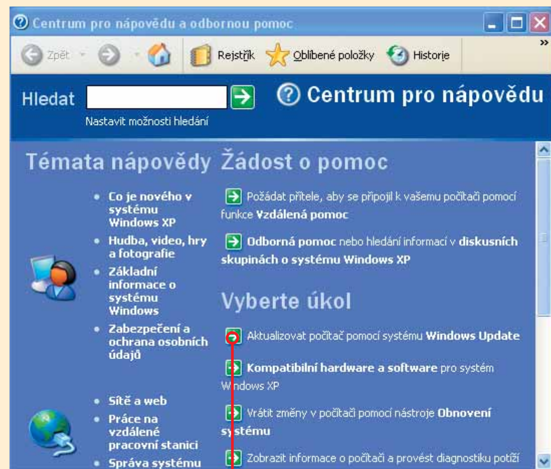
Tyto chyby se odstraňují prostřednictvím tzv. záplat neboli patchů (z angličtiny), které si k operačnímu systému doinstalujete. Vývojáři společnosti Microsoft tyto chyby pravidelně zveřejňují a na svých stránkách nabízejí záplaty ke stažení. V operačním systému najdete tzv. Centrum pro nápovědu a odbornou pomoc; zde si můžete dát od vývojářů poradit nebo se nasměrovat na místo na internetu s těmito záplatami. Nutností je připojení k internetu – náš popis se bude týkat verze Windows XP. Podívejme se, jak na to.

Nabídka Start

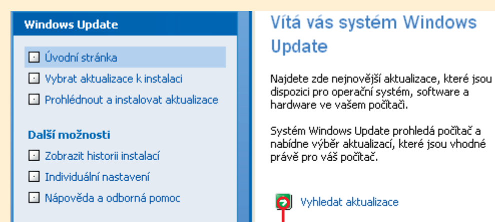
Klikněte na nabídku **Start** (standardně v levém dolním rohu obrazovky) nebo stiskněte stejnojmennou klávesu. Z nabídky vyberte položku **Nápověda a odborná pomoc**. Tím se otevře okénko **Centrum pro nápovědu a odbornou pomoc**.

Centrum pro nápovědu

V okénku Centrum pro nápovědu vyberte z části „Vyberte úkol" odkaz **Aktualizovat počítač pomocí systému Windows Update**. Tím spustíte průvodce aktualizací svých Windows. Nejdříve je třeba zjistit, které aktualizace je třeba pro váš počítač stáhnout. To lze provést automaticky. Na stránce máte mnoho možností na výběr; v části **Vítá vás systém Windows Update** klikněte na příkaz **Vyhledat aktualizace**. Tím se spustí vyhledávání potřebných aktualizací; to může nějakou dobu trvat, v závislosti na tom, jak dlouho se aktualizace neprováděla. V témže okamžiku se také váš počítač připojí k internetu, jelikož jsou prohledávány internetové stránky společnosti Microsoft.



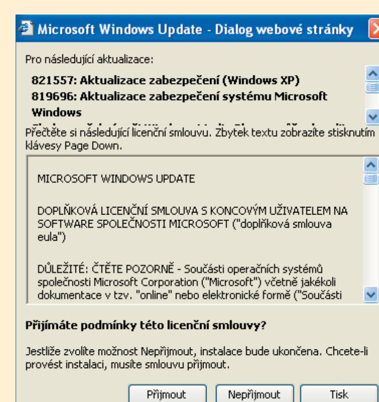
Klikněte na odkaz **Aktualizovat počítač...**

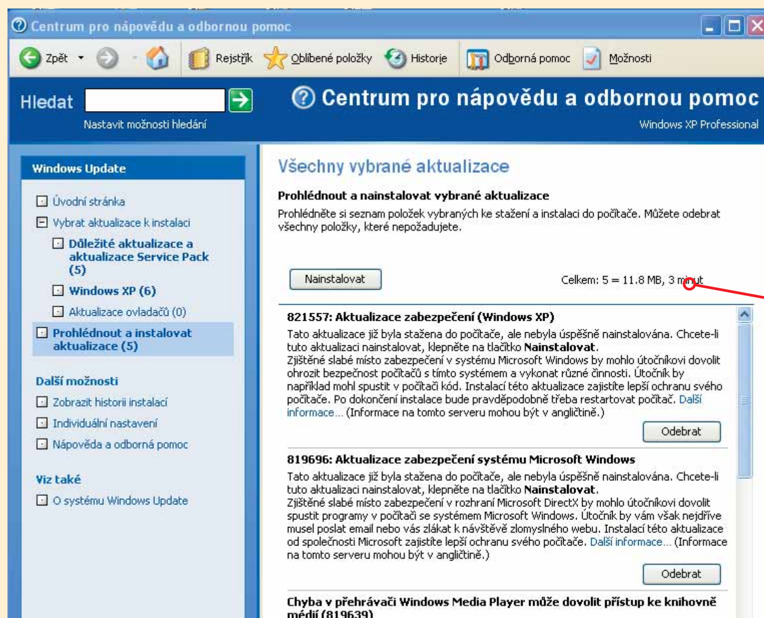


Klikněte na odkaz **Vyhledat aktualizace.**

Aktualizace

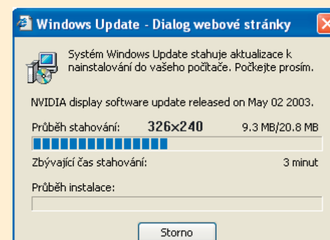
V dalším okénku se zobrazí počet vyhledaných aktualizací. Naleznete zde informaci o tom, kolik aktualizací nezbytně důležitých pro vaše Windows bylo nalezeno a kolik dalších aktualizací (např. nové ovladače k tiskárně apod.) si můžete stáhnout. Tento přehled naleznete na stránce vlevo. Aby se o těchto aktualizacích zobrazily podrobnější informace, klikněte na odkaz **Prohlédnout a instalovat aktualizace**. Na další stránce si můžete prohlédnout informace o nalezených aktualizacích a zjistit, k čemu slouží; dále zde zjistíte velikost těchto souborů a také to, jak dlouho bude stahování trvat. Jestliže některou aktualizaci nechcete stahovat, klikněte na tlačítko **Odebrat**. Nahoře v okénku vidíte celkový předpokládaný čas stahování a celkovou velikost všech souborů, které stahujete. Ta může značně nabýt, a tak především ti uživatelé, kteří se připojují prostřednictvím modemu, by si měli dát pozor a případné stahování aktualizací spustit až večer. Pokud jste však jinak spokojeni, klikněte na tlačítko **Nainstalovat**. Dále se zobrazí okénko, ve





kterém jste požádáni, abyste přijali licenční smlouvu společnosti Microsoft. Kliknete-li na tlačítko **Přijmout**, aktualizace se začnou stahovat na váš disk. O průběhu stahování jste informováni prostřednictvím okénka, ve kterém se zobrazuje, kolik dat je třeba ještě stáhnout a zhruba jak dlouho to bude trvat.

Celková velikost všech aktualizací a předpokládaná doba stahování.



Zobrazení aktualizací

Na stránkách Microsoft Update si lze také prohlédnout všechny aktualizace, které jste si např. chtěli nainstalovat, ale nepodařilo se vám to. Klikněte na odkaz **Zobrazit historii instalací** v levé části stránky. V pravé části stránky se zobrazí tabulka, kde budou uvedeny všechny instalace aktualizací. V prvním sloupečku je uveden stav, tedy zda se vám tuto aktualizaci podařilo nainstalovat, nebo ne, v druhém sloupečku datum, kdy jste se o to pokoušeli, dále popis této aktualizace a nakonec zdroj, odkud jste aktualizaci získali. Údaje v tabulce si pro lepší přehlednost můžete řadit podle těchto kritérií. Stačí kliknout na záhlaví sloupečku.


Historie instalací

Umožňuje zobrazit, jaký software jste nainstalovali ze serveru Windows Update. Chcete-li řadit seznam aktualizací podle stavu, data, popisu nebo zdroje, klepněte na záhlaví sloupců.

Poznámka Položky uvedené na této stránce odrážejí pouze akce provedené v systému Windows Update. Pokud jste později obnovili svůj počítač nebo znovu nainstalovali či odinstalovali programy, je možné, že některé položky uvedené v tomto seznamu již nebudou v počítači nainstalovány.

Stav	Datum	Popis	Zdroj
Úspěch	4. srpna 2003	NVIDIA display software update released on May 02 2003.	Webový server
Úspěch	4. srpna 2003	823980: Aktualizace zabezpečení systému Windows XP	Webový server
Úspěch	4. srpna 2003	Chyba v přehrávači Windows Media Player může dovolit přístup ke knihovně médií (819639)	Webový server
Úspěch	4. srpna 2003	819696: Aktualizace zabezpečení systému Microsoft Windows	Webový server
Úspěch	4. srpna 2003	821557: Aktualizace zabezpečení (Windows XP)	Webový server
Zrušeno	4. srpna 2003	NVIDIA display software update released on May 02 2003.	Webový server

Katalog systému Windows Update

Při vyhledávání aktualizací v systému Windows Update jsou vám nabídnuty pouze aktualizace pro ten operační systém, který je na vašem počítači nainstalován. Co však dělat, chcete-li stáhnout aktualizace pro jiný operační sytém (např. pokud máte doma či v práci více počítačů s různými operačními systémy)? V tomto případě vám pomůže katalog systému Windows Update. Abyste si aktualizace zobrazili, klikněte nejprve v levé části okénka **Centra pro nápovědu** v části **Další možnosti** na položku **Individuální nastavení**. Zde zaškrtněte volné políčko **Zobrazit Katalog...** V části **Viz také** (v okénku Centra pro nápovědu vlevo) se zobrazí položka **Katalog systému Windows Update**. Jestliže na ni kliknete, zobrazí se vpravo na stránce dvě další nabídky. Pomocí katalogu si lze totiž stáhnout buď aktualizace operačního sytému Windows, nebo aktualizace ovladačů hardwarových zařízení (např. tiskáren, skenerů apod.). Kliknete-li na nabídku aktualizací operačních systémů, na další

Vyberte verzi operačního systému.

Vyberte jazyk operačního systému.

stránce se zobrazí rolovací nabídka, ve které bude nabídka různých operačních systémů. Vyberte tedy ten, pro nějž chcete aktualizaci získat, a z další rozbalovací nabídky zároveň vyberte jazyk, ve kterém má být operační systém lokalizován. Zároveň si ještě lze zobrazit rozšířené možnosti vyhledávání aktualizací – zde můžete stanovit ještě stáří aktualizací, jejich druh apod. Nakonec klikněte na tlačítko **Hledat**. Posléze se zobrazí všechny vyhledané aktualizace rozčleněné do skupin (důležité aktualizace, aktualizace pro síť apod.). Kliknete-li na vybranou skupinu aktualizací, dole na stránce se o jednotlivých aktualizacích zobrazí podrobnější informace. Klikněte na tlačítko **Přidat** u té aktualizace, kterou chcete stáhnout. Poté, co vyberete všechny aktualizace, klikněte na odkaz **Přejít do košíku aktualizací**. Zde klikněte na tlačítko **Procházet** a vyberte místo, kam bude aktualizace uložena. Nakonec klikněte na tlačítko **Stáhnout**.

-mia

Podívejte se mailům na zoubek!

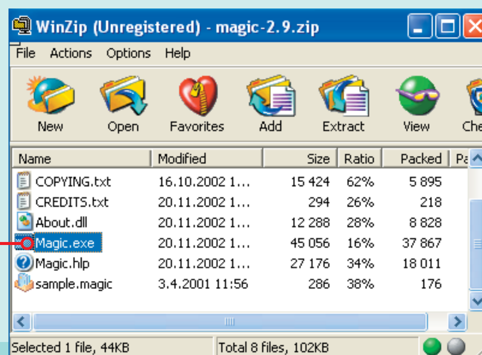
Program najdete na PPK CD 16/2003

Na redakčním CD, které je přiloženo k tomuto časopisu, najdete program Magic Mail Monitor, který potěší hlavně ty uživatele, kteří se připojují k internetu prostřednictvím modemu.

Jistě mi dáte za pravdu, že není nic příjemného stahovat dlouhou dobu e-mailovou zprávu, jejíž velikost přesahuje několik megabajtů. Zvlášť pokud nakonec zjistíte, že se jedná o nevyžádanou poštu neboli spam. V tomto případě vám pomůže výše jmenovaný program tím, že zkontroluje vaši e-mailovou schránku a zjistí, kolik nových e-mailových zpráv jste obdrželi a od koho, a také jejich velikost. Pak se můžete svobodně rozhodnout, zda tyto zprávy chcete stahovat na svůj disk, nebo zda je vymažete.

Instalace a spuštění programu

Velikost instalačního souboru je velmi malá – pouze 80 kB. Program není třeba instalovat; stačí pouze rozbalit instalační soubor v některém archivačním programu a poté kliknout na soubor Magic.exe. Tím se otevře okénko programu.



Klikněte na soubor Magic.exe.

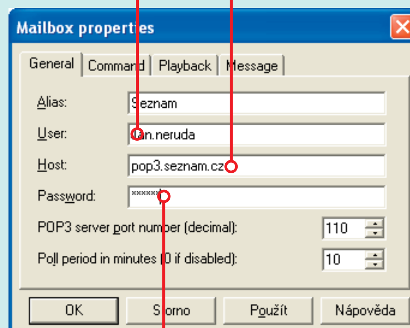
Program Magic Mail Monitor najdete na PPK CD 16/03 v rubrice Programy/Různé.

Přidání účtů

Nejprve je třeba do programu vložit informace o poštovních účtech, které mají být kontrolovány. Do programu můžete připojit libovolný počet účtů a kontrolovat je najednou. Stiskněte tedy klávesu **Insert** nebo z nabídky **Edit** vyberte položku **New Mailbox**. Tím se otevře okénko **Mailbox properties** s několika kartami. Přepněte do karty **General**, kde najdete několik položek, které je třeba vyplnit. Do prvního políčka **Alias** vepište jednoduchý název účtu – např. název serveru, na kterém máte svou e-mailovou schránku umístěnu. Do políčka **User** je třeba vepsat uživatelské jméno pro přístup ke schránce – pokud je vaše e-mailová adresa ve tvaru např. jan.neruda@seznam.cz, pak bude vaše uživatelské jméno jan.neruda. Do kolonky **Host** se vyplňuje adresa tzv. serveru POP3. To je adresa, ze které si programy pro práci s elektronickou poštou stahují zprávy. Tato adresa bývá většinou ve tvaru jménoserveru.pop3.cz, tedy např. seznam.pop3.cz. Přesné znění adresy se dozvíte na stránkách poskytovatele internetového připojení nebo v části **Nápověda** nebo **Technická podpora** na stránkách, na nichž máte zřízenu svou e-mailovou adresu. Dále v okénku najdete dva číselné seznamy. V prvním z nich nastavujete číslo portu serveru POP3 – tím se většinou nemusíte zatěžovat, nastavenou hodnotu neměňte. U položky **Poll period** nastavujete, po kolika minutách má být schránka kontrolována. Standardně je nastaveno 10 minut.

Uživatelské jméno.

Adresa serveru POP3.



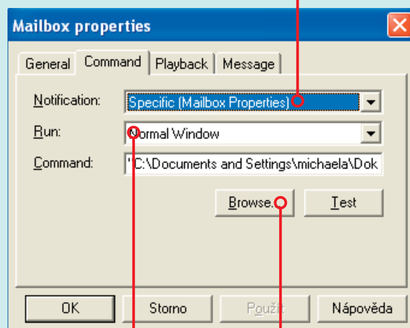
Heslo pro přístup na server.

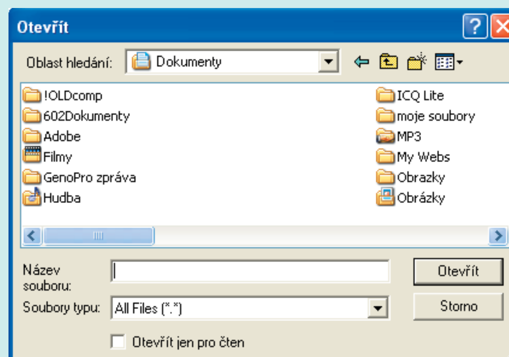
Další nastavení účtu

V programu Magic Mail Monitor lze ještě nastavit např. upozornění na došlou poštu a na události, které mají po zkontrolování schránky nastat. Přepněte do karty **Command** – zde můžete určit, že poté, co bude schránka zkontrolována a bude zjištěna nová pošta, se otevře určitý soubor. V rozbalovacím seznamu **Notification** si můžete vybrat ze tří možností. Pokud zvolíte **None**, nebude otevřen žádný soubor. Pokud chcete nastavit vlastní soubor, který má být při oznámení o došlé poště spuštěn, vyberte ze seznamu položku **Specific**. Tím se na této kartě aktivují i další možnosti. Z rozbalovacího seznamu **Run** si vybíráte, v jaké poloze bude okno s otevřeným souborem. To může být v normální velikosti navrchu (**Normal**), minimalizované (**Minimized**), maximalizované (**Maximized**) nebo skryté vespod spuštěných programů (**Hidden**). Nakonec zbývá již jen vybrat soubor (případně program), který má být spuš-

těn poté, co vám přijde pošta. Klikněte na tlačítko **Browse** a v adresářové struktuře zvolte určitý soubor nebo spouštěcí soubor programu. Chcete-li si otevření souboru vyzkoušet, klikněte nejprve na tlačítko **Použít**. Tím se aktivuje tlačítko **Test**. Pokud na něj kliknete, soubor se otevře stejně jako v případě příchozí pošty.

Nastavení vlastního souboru, který se má otevřít ve chvíli, kdy vám přijde pošta.



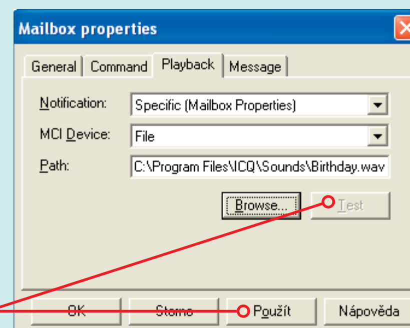


Otevření v normálním okně.

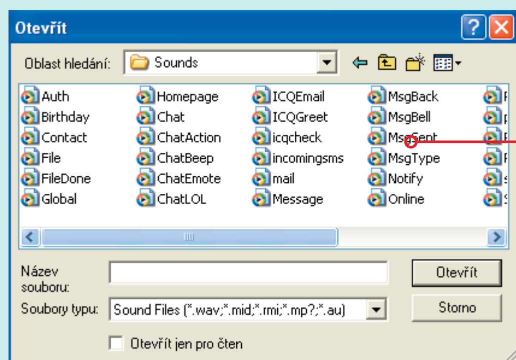
Vyhledání souboru.

Nastavení zvukového upozornění

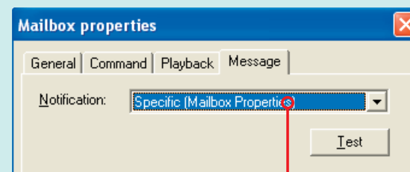
Přepněte do karty **Playback**; zde si lze nastavit zvukové upozornění na příchozí poštu. V rozbalovacím seznamu **Notification** zvolte opět položku **Specific**. V dalším rozbalovacím seznamu **MCI Device** volíte, zda má být přehráno audio CD, vložené do vašeho počítače, nebo zvuk v elektronické podobě, např. ve formátu WAV nebo MP3. Dále je třeba specifikovat cestu k tomuto zvuku. Klikněte na tlačítko **Browse** a opět v adresářové struktuře tento soubor vyhledejte. Může jít např. o zvuky, které jsou připojeny k jiným programům, např. komunikační program ICQ disponuje pěknou řádkou různých ozvučení. Vybraný zvuk můžete opět vyzkoušet stejným způsobem jako v předchozím případě. Na poslední kartě okénka **Mailbox properties** volíte, zda chcete v případě příchozí pošty zobrazit malé informační okénko (položka **Specific**). I toto zobrazení si můžete kliknutím na aktivované tlačítko **Test** vyzkoušet. Zavření okénka potvrďte kliknutím na tlačítko **OK**.



Chcete-li zvuk otestovat, klikněte na tlačítko **Použít** a poté na **Test**.



Mnoho zajímavých zvuků nabízí např. komunikační program ICQ.



Nastavení oznamovacího okénka, které upozorňuje na došlou zprávu.

Kontrola pošty

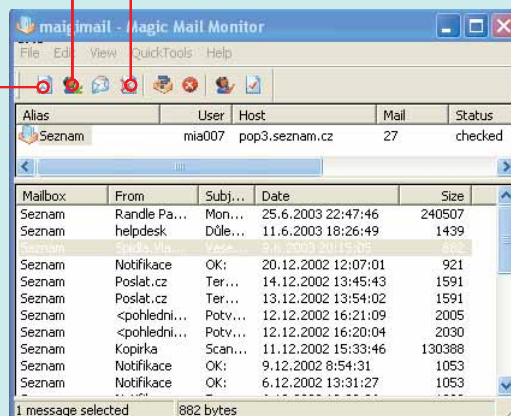
Účet se zobrazí v okénku programu a začne se automaticky kontrolovat. Jestliže jste všechny údaje vyplnili správně, pak se v dolní části okna programu zobrazí obsah vaší e-mailové schránky. U každého e-mailu vidíte jméno odesílatele, velikost, nadpis e-mailu a datum odeslání. E-mailovou zprávu si můžete zběžně zobrazit, avšak pouze v programu Poznámkový blok; zde uvidíte také zdrojový HTML kód e-mailové zprávy. Klikněte na řádku s e-mailovou zprávou pravým tlačítkem myši a z nabídky vyberte položku **Quick View**. Chcete-li na zprávu okamžitě odpovědět, vyberte položku **Quick Send**. V tomto případě se zobrazí okénko s novou zprávou vašeho programu pro práci s elektronickou poštou. Chcete-li e-mail ještě na serveru vymazat, vyberte položku **Quick Delete**. Všechny tyto nabídky jsou dostupné v hlavní nabídce programu v položce **QuickTools** nebo pod tlačítky v nástrojové liště programu. Nechcete-li při příštím spuštění programu opět připojovat účty, vytvořte soubor, do kterého se tyto informace uloží. Z nabídky **File** vyberte položku **Save**, v dalším okénku soubor pojmenujte (bude ve speciálním formátu MAGIC) a vyberte místo, kde bude uložen.

-mia

Odpověď na e-mail.

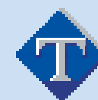
Vymazání e-mailu.

Prohlédnutí e-mailu v poznámkovém bloku.



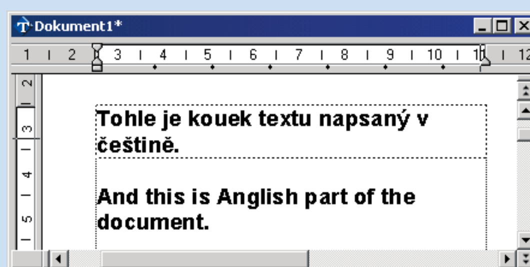
Kontrola pravopisu

Minule jsme se seznámili s možností nastavit v jednom dokumentu několik oblastí pro různé jazyky a řekli jsme si, k čemu je to dobré – podle aktuální jazykové části dokumentu se nastaví odpovídající slovníky a jejich pomocí můžete kontrolovat korektnost pravopisu, a to podle jazyka naprosto automaticky – v české části podle české gramatiky, v anglické části podle gramatiky anglické.



Kontrola pravopisu v celém dokumentu

Pro ilustraci si vytvoříme dvě větičky, každou s jednou chybou. První věta zůstane v českém prostředí, pro druhou nastavíme angličtinu – třeba americkou, to je jedno. Postup jste poznali minule; ale trochu opakování neuškodí. Označte větu (obecně jakoukoliv část dokumentu) do bloku a z nabídky **Pomůcky** spusťte příkaz **Jazyk**; v jeho dialogovém okně zvolte vhodný jazyk. Korekci „na pozadí" máme potlačenou, aby nerušily ty červené vlnovečky a abychom mohli předstírat překvapení, až korektor najde chybu sám.



Obr. 1. Český a anglický text s chybami.

PC Suite plus

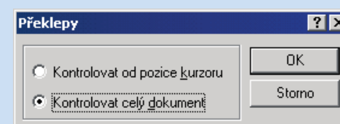
Nástroje pro kontrolu pravopisu nejsou obsaženy v bezplatné verzi balíku PC Suite. Abyste je mohli používat, musíte si přikoupit balík PC Suite Plus (ten stojí 1573Kč včetně DPH). Kromě kontroly pravopisu tak získáte i další funkce.

Začínáme kontrolovat

Kliknutím myší nastavte textový kurzor na začátek našeho cvičného „dokumentu". Pak z nabídky **Pomůcky** spusťte příkaz **Kontrola pravopisu** (nebo jednoduše stiskněte klávesu **F9**).

Otevře se dialogové okno **Překlepy**; v něm vidíte, že nastavovat kurzor na začátek dokumentu je vlastně zbytečné. Stačí využít možnost **Kontrolovat celý dokument**. Kurzor však můžete nastavit obecně kamkoliv a využít druhou volbu **Kontrolovat od pozice kurzoru** – například pro kontrolu dodatečně připsané části textu.

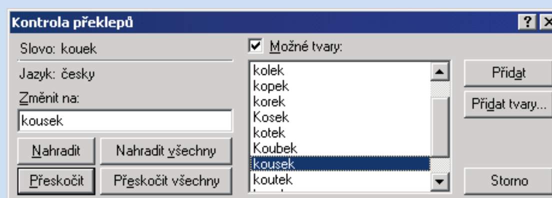
Výběrem a potvrzením jedné z možností se spustí vlastní kontrola. Jakmile je nalezeno slovo, které korektor nezná (jak již víte, slovo není obsaženo ani v hlavním slovníku, ani ve slovníku uživatelském, který jste si nastavili), proces se zastaví a otevře se dialogové okno **Kontrola překlepů**, jehož pomocí musíte rozhodnout, jak dál.



Obr. 2. Dialogové okno **Překlepy**.

Neznámé slovo v dokumentu

V dialogovém okně je potenciálně chybné – říkejme raději neznámé – slovo vypsáno vlevo nahoře, a to vedle označení sekce **Slovo**. Všimněte si také vyznačení jazyka, jehož slovníky byly ke kontrole využity; pokud by se vám odezva korektoru nezdála správná, může to být špatným nastavením jazyka v dokumentu.



Obr. 3. Program v dokumentu objevil slovo „kouek", které nezná.

Nyní máte řadu možností. Slovo může být vyloženě nesprávné, a je tedy třeba ho opravit, slovo můžete uznat za správné „pro tuto chvíli", nebo prostě vidíte, že ve slovnících chybí a je třeba ho tam doplnit.

Oprava chybného slova

V našem případě budeme chtít slovo opravit, protože je evidentně chybné. Nejjednodušší je správný tvar zapsat do pole **Změnit na** a kliknout na tlačítko **Nahradit**. Chybné slovo se v textu samo vymění za vaše správné a kontrola automaticky pokračuje dál.

Někdy se stane, že si uvědomíte, že takových chyb je v dokumentu více (to se často stane, kopírujete-li blok textu na několik míst a nevšimnete se, že je v něm chyba). Kliknete-li na tlačítko **Nahradit všechny**, bude se daný tvar automaticky opravovat až do konce dokumentu bez dalších dotazů.

Chcete-li si přemýšlení trochu ulehčit, zaškrtněte čtverec **Možné tvary**. Korektor pak chybné slovo posoudí a pokusí se vám nabídnout řadu slov, která by podle něj mohla na daném místě přicházet v úvahu jako správná. Jestliže na vybraný tvar kliknete myší, přenese se do pole **Změnit na** a vy ho můžete tlačítkem **Nahradit** přenést na patřičné místo v textu nebo tlačítkem **Nahradit všechny** jej opravit v celém zbytku dokumentu.

Je-li slovo bez chyby

Pokud usoudíte, že slovo je sice správné, ale nechcete ho vložit do slovníku (může to být nějaká speciální zkratka nebo „terminus technicus“), klikněte na tlačítko **Přeskočit**. Dotyčné slovo je ponecháno v textu beze změn a kontrola pokračuje dále. Kliknete-li na tlačítko **Přeskočit všechny**, bude korektor ignorovat všechny výskyty daného slova po celou dobu této kontroly.

Uložení výrazu do uživatelského slovníku

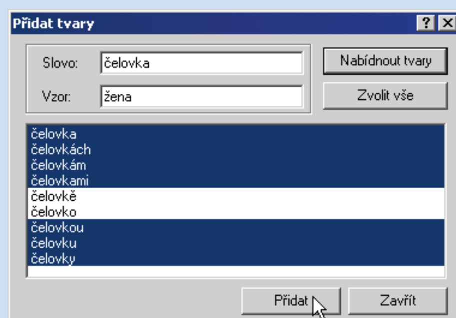
A máme tu poslední případ – slovo je sice pro korektor neznámé, ale podle vás je naprosto správné. A nejen to – víte předem, že se bude vyskytovat ještě na jiných místech tohoto dokumentu, případně i v dokumentech, které napíšete někdy později. Řešením je takové slovo uložit do uživatelského slovníku.

Tlačítkem **Přidat** uložíte slovo do slovníku přesně v tom tvaru, ve kterém jej korektor nalezl a označil. Nadále již bude vždy uznáno za správné. Ovšem pozor – samozřejmě jen při nastavení toho uživatelského slovníku, do kterého jste slovo vložili.

Méně známá slova a jejich tvary

Čeština je jazyk záludný a skloňování a časování může přivést cizince (ale nejen ty) k tichému šílenství. Proto může být užitečné slovo do uživatelského slovníku uložit i v různých tvarech, které přicházejí v úvahu. Vezměme si slovo *čelovka* (mám na mysli svítilnu, která se nosí na čele jako čelenka a svítí ve směru pohledu). To v hlavním slovníku není. Proto budete-li chtít psát třeba o turistických potřebách, bude užitečné ho vložit do slovníku uživatelského, a to spolu s jeho možnými tvary.

K dispozici máte tlačítko **Přidat tvary**; po kliknutí na něj se otevře dialogové okno stejného jména (obr. 4). Vaším úkolem bude vytvořit v něm seznam tvarů daného slova, které mají být nadále rovněž považovány za správné. Nemusíte je tam vypisovat všechny – stačí vymyslet slovo, které se skloňuje či časuje podobně jako naše slovo neznámé, a zkusit jej zapsat do pole **Vzor**. Když pak kliknete na tlačítko **Nabídnout tvary**, vytvoří se seznam, ve kterém jsou nabídnuty tvary slova mluvnicky „ohýbaného“ podle zadaného vzoru. Pokud se vám nabídnuté možnosti nelíbí, zkuste vymyslet jiný vzor a postup opakovat.



Obr. 4. V dialogovém okně Přidat tvary můžete určit, které další tvary daného slova budou přidány do uživatelského slovníku.

Pokud jste s tvary (nebo jejich většinou) spokojeni, označte myší ty z nich, které chcete přenést do slovníku, a klikněte na tlačítko **Přidat**. Chcete-li přidat úplně všechny tvary, označte tlačítkem **Zvolit vše** celý seznam.

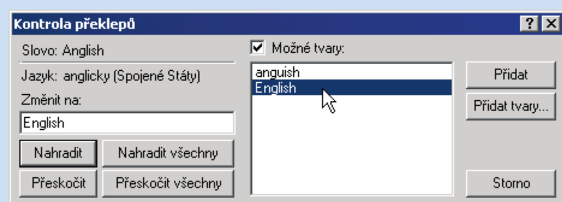
Dejte však pozor – v seznamu vygenerovaných tvarů se mohou vyskytovat i tvary nesprávné, ba nesmyslné. Proto nabídku zkontrolujte opravdu celou, v případě potřeby si ji posuňte posuvníkem v pravé části okna nebo kolečkem na myši.

Další neznámá slova a přechod na jiné jazyky

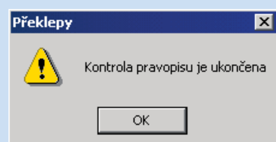
Korektura pak pokračuje tak dlouho, dokud není dosaženo konce dokumentu. U vícejazyčných dokumentů „přechod přes státní hranici“ ani nepocítíte.

Jen si můžete všimnout, že se změnilo označení jazyka, a že tedy došlo k automatickému přepnutí slovníků na ty, které k danému jazyku patří (obr. 5). Postup je stále stejný, dokud vám závěrečná zpráva neoznámí, že kontrola dokumentu je u konce (obr. 6).

Jiří Lapáček



Obr. 5. Další nalezené neznámé slovo je v anglické části dokumentu; pro kontrolu byly použity anglické slovníky.

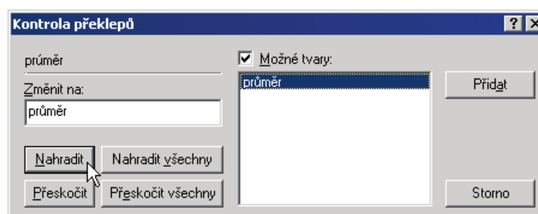


Obr. 6. Celý dokument už byl zkontrolován.

Kontrola pravopisu v tabulkách 602Tab

i

Podobně jako dokumenty v 602Text lze vytvářet vícejazyčné listy u sešitů 602Tab a kontrolovat pravopis obsahu buněk. Kontrolu lze vyžádat jen celkovou, nefunguje tu „průběžná“ kontrola při zápisu. Příkazy jsou stejné – Volba jazyka a Kontrola pravopisu; oba najdete v nabídce Pomůcky.



Dialogové okno Kontrola překlepů je v tabulkovém procesoru 602Tab zjednodušeno; chybějí prostředky pro vkládání možných tvarů do slovníků.

Jak si vytvořit vlastní hru



Program najdete na PPK CD 16/2003

Jistě každý, kdo má doma nebo v práci počítač, si zahrál nějakou hru. Chcete si však zkusit vytvořit nějakou vlastní hru? Vyzkoušet si, jak je to obtížné? Právě pro vás je tady program Game Maker 5.0, který vám umožní udělat si vlastní hru snadno a rychle.

Hlavní okno programu

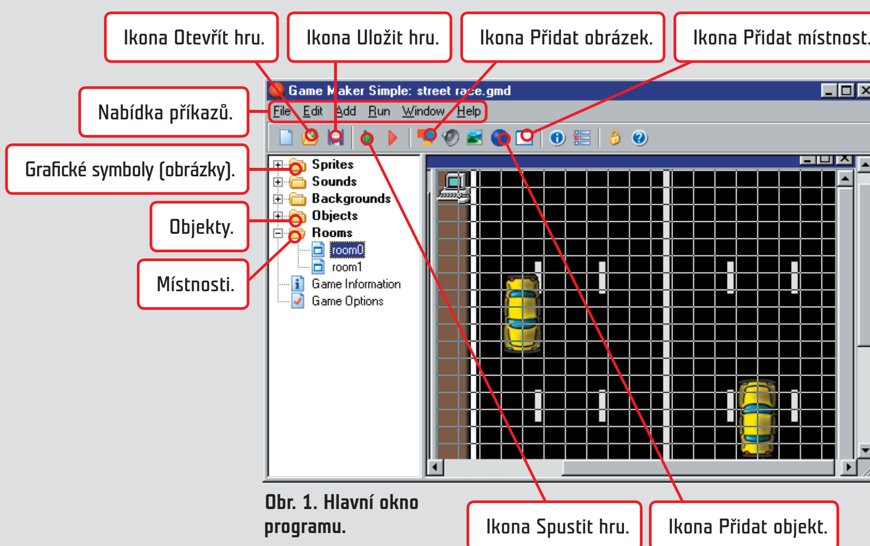
Instalace programu je velmi snadná; stačí spustit instalační program *gmaker.exe*, který naleznete na přiloženém CD v rubrice **Programy/Různé**, a zbytek za vás obstará průvodce instalací.

Při prvním spuštění programu máte možnost zvolit, ve kterém režimu bude program pracovat. Pro začátečníky je doporučeno používat jednodušší režim *Simple* (obr. 1) a pro zkušenější uživatele je naopak vhodnější rozšířený režim *Advanced*. Mezi oběma režimy lze přepínat i během práce s programem, a to pomocí příkazu *Advanced Mode*, který naleznete v nabídce příkazů *File*. V našem případě plně postačí režim *Simple*.

Než začnete vytvářet jednotlivé objekty hry, hru si uložte, a to pod názvem *Bludiste.gmd*. Klikněte na ikonu *Uložit hru* a do textového pole *Název souboru* zapište název hry – *Bludiste*. Dialogové okno uzavřete kliknutím na tlačítko **Uložit**. Svoji práci si pak průběžně ukládejte, a to vždy kliknutím na ikonu *Uložit hru*!

Základní plán hry

Hra, kterou nyní budeme vytvářet, bude variací na klasickou hru typu bludiště. Každá místnost představuje jedno bludiště. Cílem hry bude nalézt východ z místnosti. V tomto článku si ukážeme, jak vytvořit tři základní objekty hry – *zeď místnosti*, *východ* neboli *cíl* a *postavu*, kterou ovládá hráč. Postavu bude hráč ovládat pomocí kurzorových šipek na klávesnici. Nakonec si ukážeme, jak z těchto základních objektů vytvořit místnost. V příštím čísle naleznete návod, jak do hry přidat další objekty, tak aby hra byla pro hráče atraktivnější.

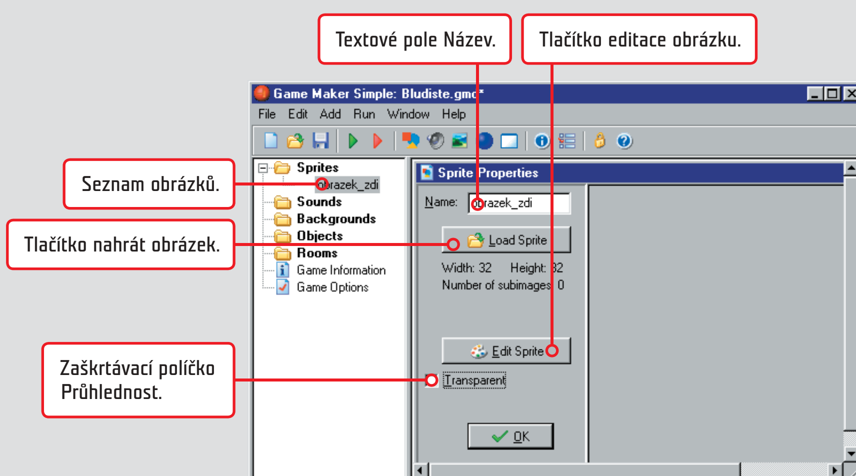


Obr. 1. Hlavní okno programu.

Vytvoření grafických symbolů

Jak je popsáno v plánu hry, jsou nutné tři grafické symboly (dále jen obrázky) pro tři základní objekty hry – zeď místnosti, východ a postavu. Existuje mnoho možností, jak takové obrázky získat. Obrázky si můžete vytvořit sami, použít předpřipravené obrázky nebo si je stáhnout z internetu. V našem příkladě použijeme předpřipravené obrázky od autora programu. Pro každý objekt použijeme jednoduchý obrázek o rozměru 24 x 24 obrazových bodů.

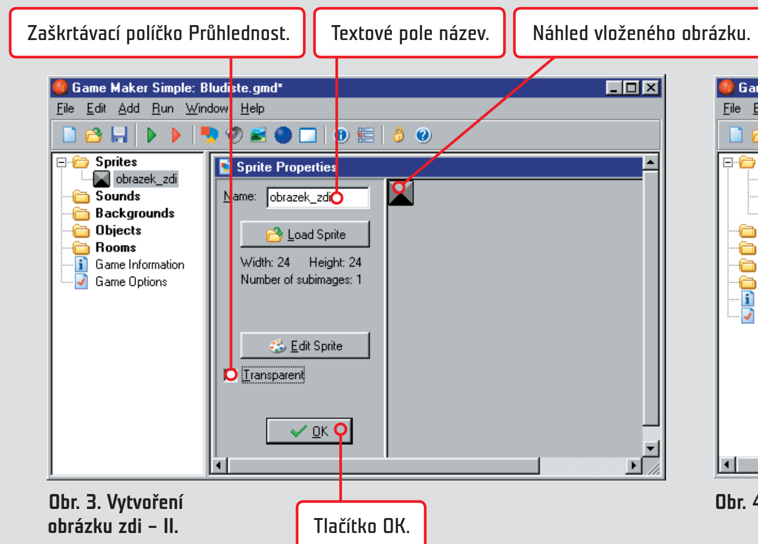
Kliknutím na ikonu *Přidat obrázek* (*Add a Sprite*) otevřete dialogové okno *Vlastnosti obrázku* (*Sprite Properties*) a do textového pole *Název* (*Name*) zapište text obra-



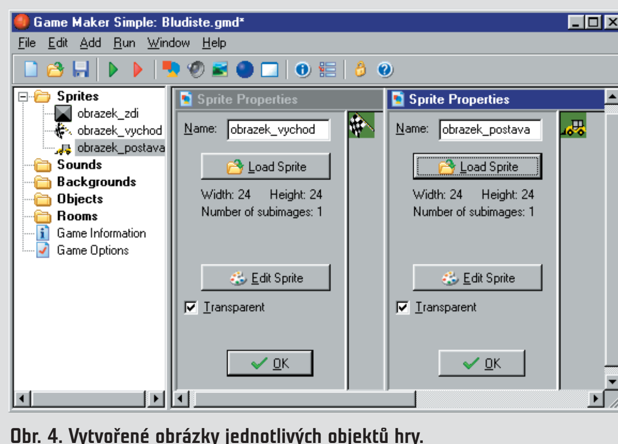
Obr. 2. Vytvoření obrázku zdi – I.

zek_zdi (obr. 2). Kliknutím na zaškrtávací políčko *Průhlednost* (*Transparent*) zrušte průhlednost pro tento obrázek. Pro vložení předpřipraveného obrázku zdi klikněte na tlačítko **Nahrát obrázek** (*Load Sprite*). V dialogovém okně *Otevřít* klikněte na složku Bludiště (*Maze*) a poté na tlačítko **Otevřít**. Ze seznamu obrázků pro tuto hru klikněte na soubor Zeď (*Wall*) a vložení obrázku dokončete kliknutím na tlačítko **Otevřít**. Vytvoření obrázku zdi dokončete kliknutím na tlačítko **OK** (obr. 3); tím zároveň uzavřete dialogové okno *Vlastnosti obrázku*.

Stejným způsobem vytvořte i obrázky dalších dvou objektů, tedy obrázky východu (obrazek_vychod) a postavy (obrazek_postava). V našem případě použijte pro obrázek východu předpřipravený obrázek s vlaječkou (soubor *finish*) a pro obrázek postavy předpřipravený obrázek traktůrku (soubor *shovel*). Na rozdíl od obrázku zdi zaškrtávací políčko *Průhlednost* ponechte označené (obr. 4).



Obr. 3. Vytvoření obrázku zdi – II.



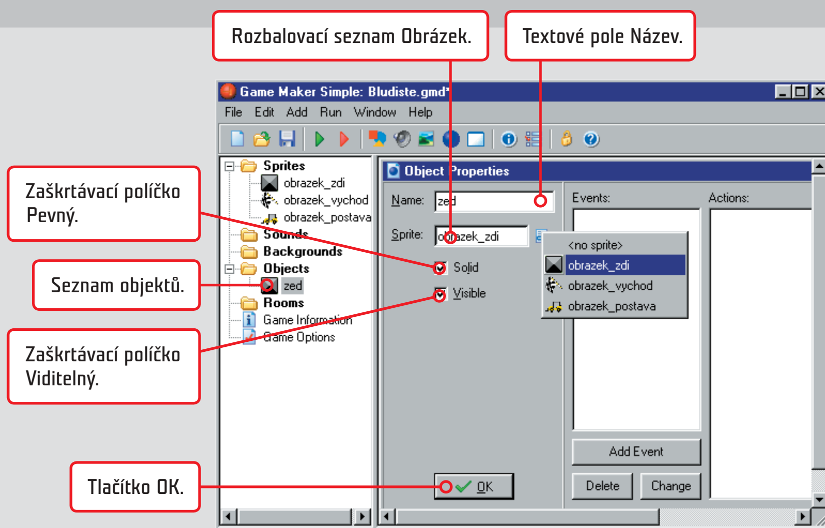
Obr. 4. Vytvořené obrázky jednotlivých objektů hry.

Vytvoření objektů a akcí

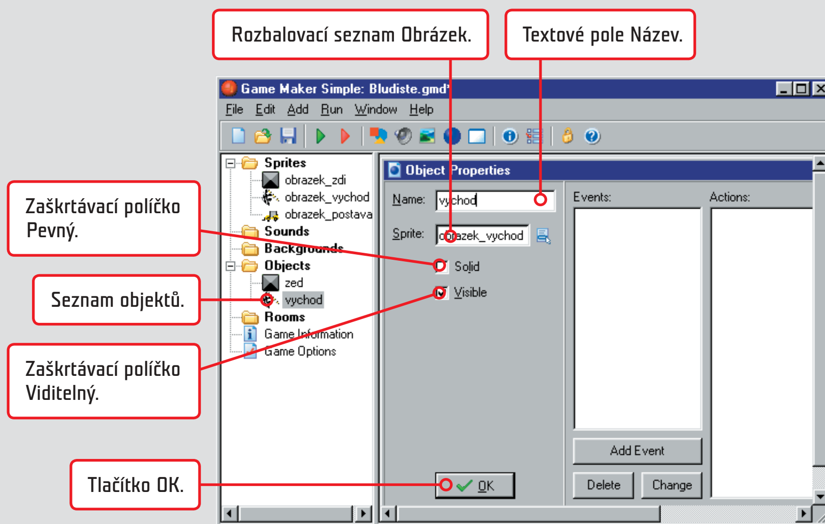
Nejprve si vytvoříme nejjednodušší objekt a tím je **zeď**. Kliknutím na ikonu *Přidat objekt* (*Add an Object*) otevřete dialogové okno *Vlastnosti objektu* (*Object Properties*) a do textového pole Název (*Name*) zapište text zed. Z rozbalovacího seznamu *Obrázek* (*Sprite*) vyberte příslušný obrázek zdi (obr. 5). Dále označte zaškrtávací políčko *Pevný* (*Solid*); tím zajistíte, že žádný jiný objekt nemůže zdí proniknout. Zaškrtávací políčko *Viditelný* (*Visible*) ponechte označené. Vzhledem k tomu, že zeď nemá jinou funkci než zabránit průchodu ostatním objektům, není potřeba přiřadit jí událost nebo akci.

Poněkud složitější je vytvořit objekt **východ**. V tomto případě chcete, aby tento objekt nebyl pevný, ale aby tímto objektem mohl proniknout objekt **postava**. Dále potřebujete, aby po průniku postavy objektem **východ** se zobrazila nová místnost, pokud existuje, nebo aby se hra znovu spustila. Kliknutím na tlačítko **Přidat objekt** otevřete dialogové okno *Vlastnosti objektu* a do textového pole Název zapište text vychod. Z rozbalovacího seznamu *Obrázek* vyberte příslušný obrázek východu. Zaškrtávací políčko *Pevný* ponechte neoznačené a naopak políčko Viditelný ponechte označené (obr. 6).

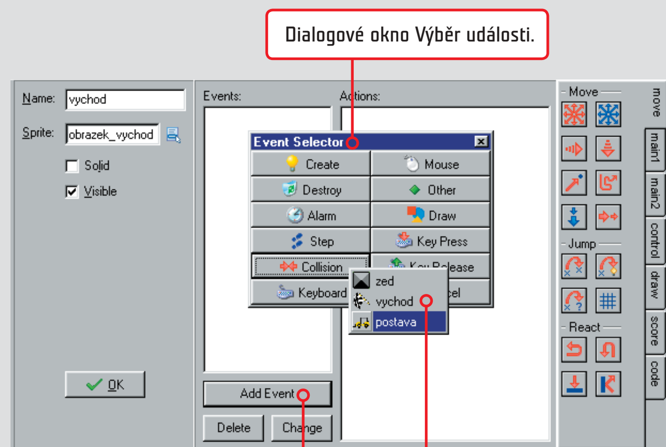
Než budeme moci objektu **východ** přiřadit události a akce, musíme nejprve vytvořit alespoň „základ" objektu **postava**. Postupujte stejným způsobem jako při vytváření východu. Po vytvoření základní charakteristiky



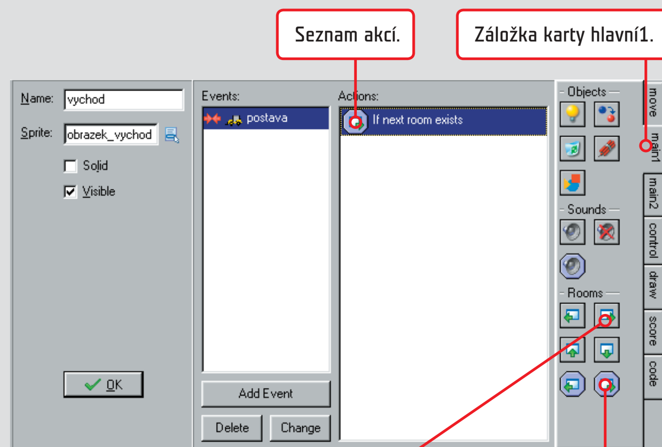
Obr. 5. Vytvoření objektu zeď.



Obr. 6. Vytvoření objektu východ.



Obr. 7. Vytvoření události pro objekt východ – I.

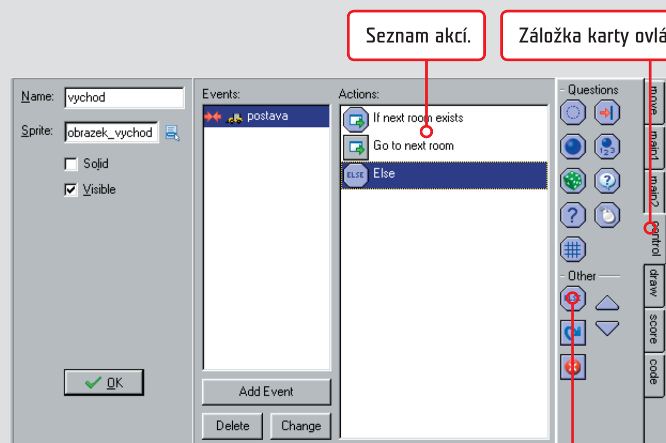


Obr. 8. Vytvoření události pro objekt východ – II.

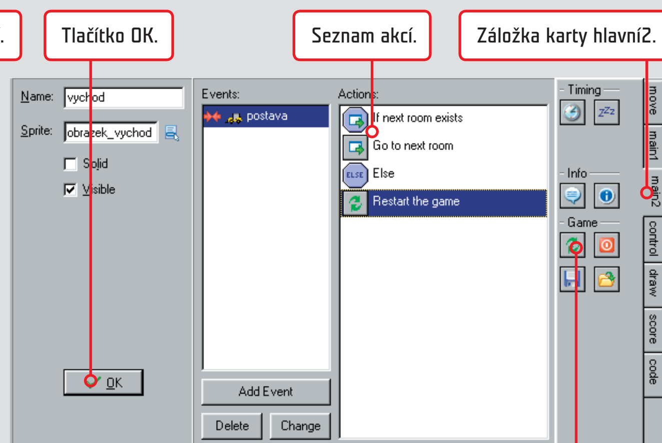
postavy můžete nyní přiřadit události a akce objektu **východ**. Dvakrát klikněte na název objektu vychod na seznamu objektů. V dialogovém okně *Vlastnosti objektu* klikněte na tlačítko **Přidat událost** (*Add Event*). V následujícím dialogovém okně zvolte možnost „průchod" (*Collision*) a z rozbalovacího seznamu objektů vyberte objekt **postava** (obr. 7). Dále musíte této události přiřadit příslušné akce, které se mají vykonat. Klikněte na záložku karty *hlavní1* (*main1*). Klikněte na tlačítko **Jestliže existuje další místnost** (*If next room exists*) a tažením myší vložte tuto položku do seznamu akcí (obr. 8). Stejným způsobem vložte do seznamu akcí položku *Jdi do další místnosti* (*Go to next room*). Po vložení této položky do seznamu akcí se zobrazí dialogové okno pro vložení přechodového efektu. V našem příkladu nepoužijeme žádný přechodový jev; dialogové okno uzavřete kliknutím na tlačítko **OK** nebo **Cancel**. Klikněte na záložku karty *Ovládání* (*control*). Klikněte na tlačítko **Jinak** (*Else*) a tažením myší vložte tuto položku do seznamu akcí (obr. 9). Nakonec klikněte na záložku karty *hlavní2* (*main2*) a stejným způsobem jako u předchozích položek vložte do seznamu akcí položku *Znovu spustit hru* (*Restart the game*). Vytvoření objektu **východ** je tím dokončeno a veškeré provedené změny uložíte kliknutím na tlačítko **OK** (obr. 10).

Nyní dokončete vytváření postavy přiřazením potřebných událostí a akcí. Dvakrát klikněte na název objektu **postava** v seznamu objektů. V dialogovém okně *vlastnosti objektu* klikněte na tlačítko **Přidat událost** (*Add Event*). V následujícím dialogovém okně zvolte možnost *Náraz* (*Collision*) a z rozbalovacího seznamu objektů vyberte objekt zed (obr. 11). Náraz objektu **postava** na objekt **zeď** má vyvolat zastavení objektu **postava**. Na zobrazené kartě *pohyb* (*move*) klikněte na tlačítko **Začít pohyb ve směru** (*Start moving in a direction*) a tažením myší vložte tuto položku do seznamu akcí. Po vložení této položky do seznamu akcí se zobrazí dialogové okno pro nastavení vlastností pohybu (*Start moving in a direction*). Ve výběrovém seznamu *Aplikovat na* (*Applies to*) ponechte označenu volbu *Samotný objekt* (*Self*), ze zobrazených ikon *Směr* (*Direction*) vyberte ikonu *Zastavit* a do textového pole *Rychlost* (*Speed*) zapište hodnotu **8** (obr. 12). Dialogové okno uzavřete kliknutím na tlačítko **OK**.

Nyní potřebujete vytvořit události související s ovládáním pohybu postavy. Jedná se o čtyři základní stavy: není stisknuta žádná kurzorová klávesa, je stisknuta šipka vlevo, nahoru, vpravo nebo dolů. Nejprve vytvořte událost, kdy není zmáčknuta žádná klávesa. V dialogovém okně *Vlastnosti objektu* klikněte na tlačítko **Přidat událost** (*Add Event*). V následujícím dialogovém okně zvolte možnost Klávesnice (*Keyboard*) a z rozbalovacího seznamu kláves vyberte možnost *Žádná klávesa* (*<No key>*). Dále potřebuje této události přiřadit akci pohybu, a to tak, aby se objekt zastavil pouze v jednotlivých bodech mřížky, které tvoří každou místnost. Klikněte na záložku karty *ovládání* (*control*). Klikněte na tlačítko **Jestliže je objekt zarovnán do mřížky** (*If instance is aligned with grid*) a tažením myší vložte tuto položku do seznamu akcí. Po vložení této položky do seznamu akcí se zobrazí dialogové okno pro nastavení vlastností mřížky. Ve výběrovém seznamu *Aplikovat na* (*Applies to*) ponechte označenu volbu *Samotný objekt* (*Self*) a do textových polí zarovnat horizontálně, resp. vertikálně zapište hodnotu **24** (obr. 13). Dialogové okno uzavřete kliknutím na tlačítko **OK**. Když není

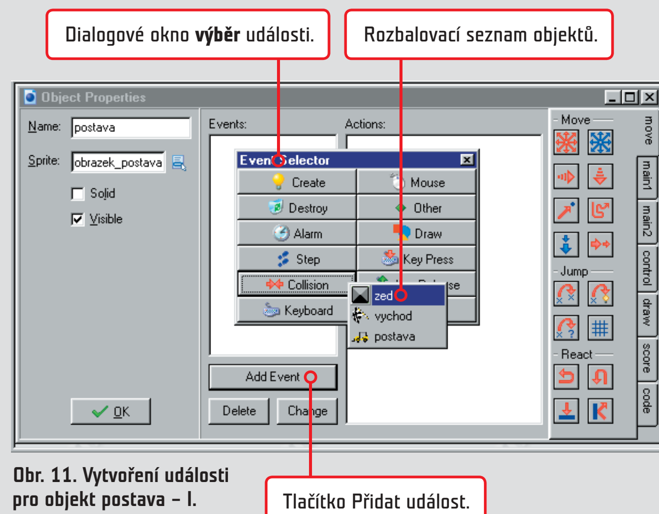


Obr. 9. Vytvoření události pro objekt východ – III.

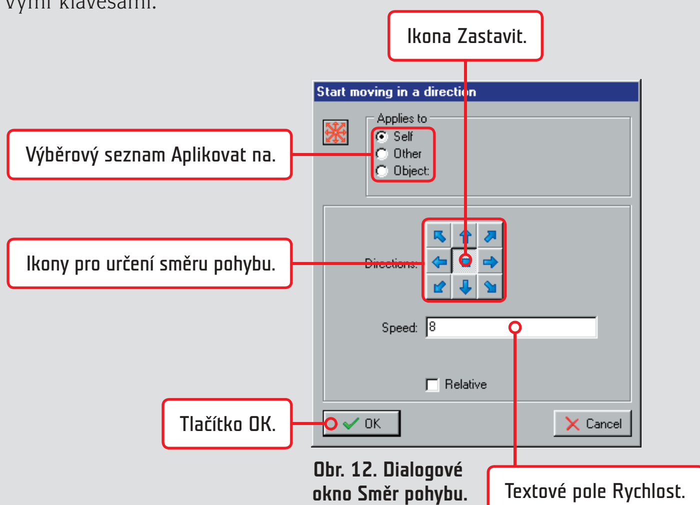


Obr. 10. Vytvoření události pro objekt východ – IV.

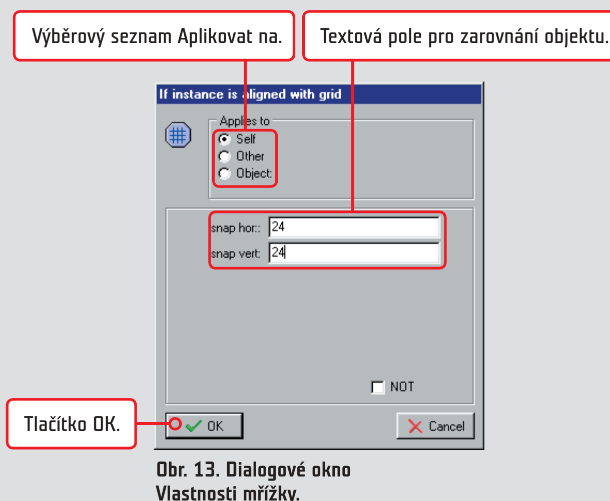
zmáčknuta žádná klávesa, objekt **postava** se nesmí pohybovat. Klikněte na záložku karty *pohyb* (*move*) a poté klikněte na tlačítko **Začít pohyb ve směru** (*Start moving in a direction*). Tažením myší vložte tuto položku do seznamu akcí. Po vložení této položky do seznamu akcí se zobrazí dialogové okno pro nastavení vlastností pohybu (*Start moving in a direction*). Ve výběrovém seznamu *Aplikovat na* (*Applies to*) ponechte označenu volbu *Samotný objekt* (*Self*), ze zobrazených ikon *Směr* (*Direction*) vyberte ikonu *Zastavit* a do textového pole *Rychlost* (*Speed*) zapište hodnotu **8**. Dialogové okno uzavřete kliknutím na tlačítko **OK**. Stejným způsobem vytvořte i zbylé události pro ovládání pohybu kurzorovými klávesami.



Obr. 11. Vytvoření události pro objekt postava – I.



Obr. 12. Dialogové okno Směr pohybu.



Obr. 13. Dialogové okno Vlastnosti mřížky.

Vytvoření místností

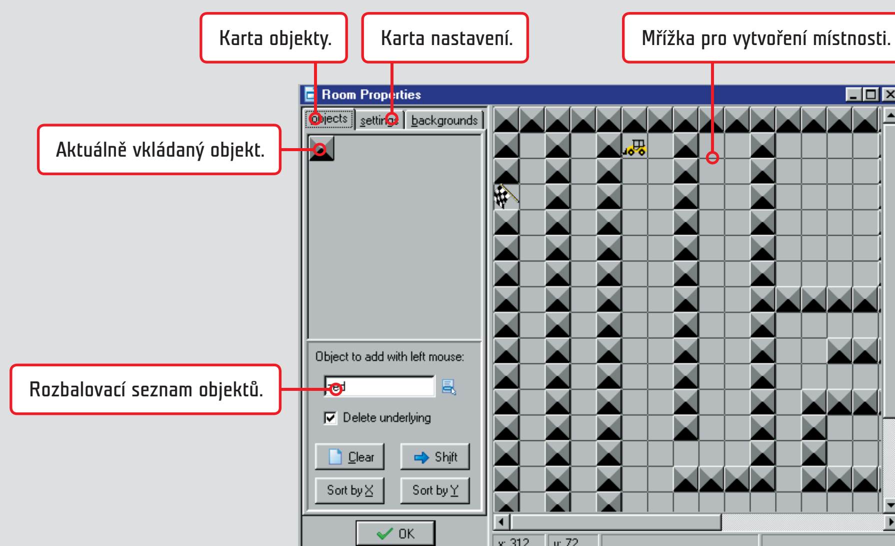
Nyní máte vytvořeny všechny potřebné objekty a jejich obrázky, a tak můžete začít vytvářet místnosti, kde se bude hra odehrávat. Úkol je to poměrně snadný, stačí vytvořit bludiště pomocí objektu **zeď** a do tohoto bludiště umístit jeden objekt **východ** a jeden objekt **postava**.

Klikněte na ikonu **Přidat místnost** (*Add a room*) a poté klikněte na záložku karty nastavení (*settings*). Do textového pole Název (*Name*) zapište název místnosti (např. *místnost1*) a do textových polí, která určují velikost jednotlivých buněk mřížky (*Snap X*, *Snap Y*), zapište hodnotu **24**. Nyní se vraťte na kartu objekty (*objects*) a z rozbalovacího seznamu *Objekt vložit kliknutím levým tlačítkem myši* (*Object to add with left mouse*) vyberte jednotlivé objekty, pomocí kterých vytvoříte místnost. Nejprve pomocí objektu **zeď** vytvořte celé bludiště a nakonec do něj umístěte jeden objekt **východ** a jeden objekt **postava** (obr. 14). Jakmile máte místnost hotovou, můžete si svoji první hru vyzkoušet tak, že kliknete na ikonu **Spustit hru** (*Run Game*).

-vrba

Game Maker 5.0

Popis programu: tvorba her.
Požadavky: Win98/2000/ME/XP.
Velikost: 4,1 MB.
Typ: freeware.
Jazyk: angličtina.
Internet: *www.cs.uu.nl/people/markov/gmaker/index.html*.
Ke stažení: *www.cs.uu.nl/people/markov/gmaker/download.html*.
PPK CD: č. 16/2003 (rubrika Programy/Různé).



Obr. 14. Dialogové okno Vlastnosti místnosti.

Ověřování dat v Excelu

V Excelu můžete pro jednotlivé buňky jednoduše nastavit, která data smí uživatel do buňky zapsat. Ukážeme si, jak se to dělá.



Užitečné je takové nastavení zvláště tehdy, když připravíte tabulky pro někoho na vyplnění a chcete, aby vyplňoval do určitých buněk pouze smysluplná data, nebo když například potřebujete omezit zbytečné překlepy. Vše je založeno na principu, že při potvrzování se data ověřují (testují). Povolí se pak zápis jen těch dat, která splní určitou podmínku – jde o takzvané ověřovací kritérium.

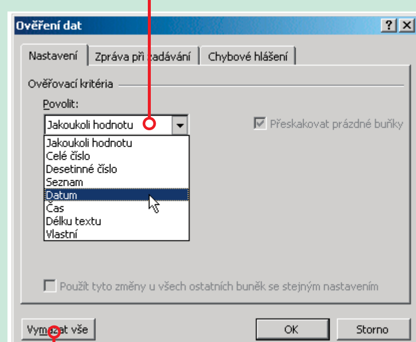
V Excelu lze zadáním podmínky určit, která data mají být pro jednotlivé buňky nebo vybrané oblasti buněk platná. Data zde můžete omezit na určitý typ, například na celá čísla, desetinná čísla nebo na text, a nastavit omezení platných zadání. Také lze zadat seznam platných položek nebo v zadávaných datech omezit počet znaků. Dokonce lze určit platnost zadání na základě výpočtu v jiné buňce, ale v takovém případě musíte použít vzorec.

Kde se vše nastaví

Nejprve si označte buňky, pro které chcete ověření nastavit. Poté v nabídce **Data** klikněte na příkaz **Ověření**. Zobrazí se dialogové okno, ve kterém jednotlivé podmínky nastavíte (obr. 1).

Obsah karty. **Nastavení** se mění podle toho, kterou hodnotu zadáte v seznamu **Povolit**.

Z tohoto seznamu vyberte typ ověření.



Kliknutím na toto tlačítko zrušíte ověřování dat.

Obr. 1. Dialogové okno *Ověření dat*.

Typ dat zvolený pro ověření.

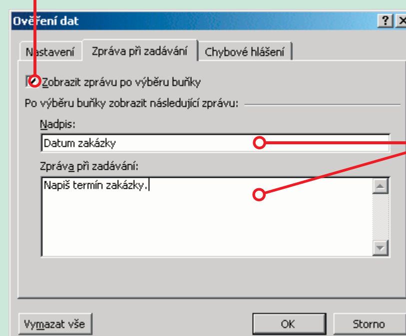
Prázdné buňky se nemají ověřovat, to znamená, že zde mohou zůstat buňky bez zápisu údajů.

Vztah mezi hodnotou zadávanou a hodnotami mezními.

Mezní hodnoty pro ověření.

Obr. 2. Příklad nastavení hodnot.

Má-li se zpráva zobrazovat, zaškrtněte toto políčko.



Nadpis a text zprávy, která se při zadávání zobrazí.

Obr. 3. Zadávání zprávy, která se objeví při kliknutí na buňku.

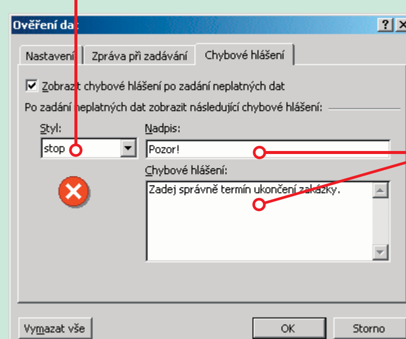
Nejprve se ujistěte, že pracujete na kartě *Nastavení*. Poté rozbalte nabídku u políčka *Povolit*. Volba **Jakákoliv hodnota** je standardní nastavení, které umožňuje do jednotlivých buněk vkládat libovolné údaje. Po rozbalení se zobrazí další možnosti: *Celé číslo, Desetinné číslo, Seznam, Datum, Čas, Délku textu, Vlastní*. Pokud klikněte na položku **Datum**, můžete zadat například počáteční i koncové datum určitého období (obr. 2).

Oznámení na začátku zadávání

Nastavujete-li ověření vstupních dat, můžete zobrazit hlášení už při kliknutí na buňku. Tomuto hlášení se říká *Zpráva při zadávání*. Zkuste v zobrazeném dialogovém okně kliknout na kartu **Zpráva při zadávání** (obr. 3).

Do políčka *Nadpis* můžete napsat například název zadávané položky a do políčka

V tomto seznamu nastavujete typ chybového hlášení.



Do těchto políček zapište nadpis a text chybového hlášení.

Obr. 4. Karta pro zadání chybového hlášení.

Zpráva při zadávání podrobnější popis pro správné zadání hodnoty.

Chybové hlášení

Pokud by přesto někdo zadal nesprávná data, může být nastaven zákaz zápisu, nebo může být po upozornění zápis povolen (pak lze nesprávná data zvýraznit tzv. kroužky ověření).

Excel může upozornit na případnou chybu při zadávání. To lze nastavit na poslední kartě s názvem *Chybové hlášení* (obr. 4).

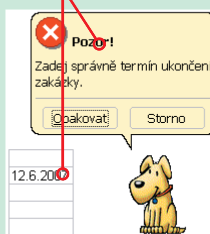
V otevíracím seznamu *Styl* určete požadovaný typ zprávy: může to být *Stop*, *Varování* nebo *Informace*. Podle zvoleného typu zprávy nabídne Excel v zobrazeném okně tlačítka. Text zprávy, kterou zapíšete do pole *Chybové hlášení*, by měl být zvolen tak, aby navazoval na zobrazená tlačítka.

Podívejte se, co se stane při různých typech chybového hlášení.

Typ chybového hlášení	Kliknutí na	Excel provede akci
Informace	OK	Zadá neplatná data do buňky.
	Storno	Obnoví v buňce předchozí hodnotu.
Stop	Znovu	Vrátí kurzor do buňky k dalším úpravám.
	Storno	Obnoví v buňce předchozí hodnotu.
Varování	Ano	Zadá neplatná data do buňky.
	Ne	Vrátí kurzor do buňky k dalším úpravám.
	Storno	Obnoví v buňce předchozí hodnotu.



Obr. 5. Ukázka zprávy při zadávání.



Obr. 6. Ukázka chybového hlášení.

V políčkách *Nadpis* a *Chybové hlášení* napište text hlášení, který se má uživateli zobrazit při nesprávném zápisu do buňky.

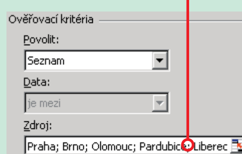
Po potvrzení dialogového okna můžete hned vyzkoušet, zda vše správně funguje. Už při aktivaci dané buňky by se měla zobrazit *Zpráva při zadávání* (zobrazí se ve žlutém políčku vedle buňky, nebo pokud máte zapnutého pomocníka Office, bude ji jakoby říkat právě tento pomocník – obr. 5).

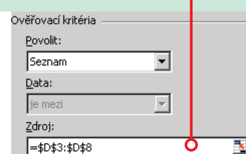
Jestliže napíšete do buňky nesprávné datum, může se chybové hlášené zobrazit například následujícím způsobem (obr. 6).

Možnosti ověření se seznamem

Často používaným způsobem pro ověření vstupních dat je volba **Seznam**, která umožní určit seznam zadání platných pro určitou oblast buněk. Tento seznam se může zadat přímo do políčka Zdroj, kde jednotlivé položky oddělíte středníkem nebo odkazem na určitou oblast v listu Excelu (obr. 7).

Po vstupu na buňku se zobrazí zpráva při zadávání (pokud jste ji zadali) a v buňce se objeví tlačítko seznamu. Kliknutím na toto tlačítko rozbalíte seznam a vyberete z něj hodnotu. Po opuštění buňky tlačítko zmizí. Rozbalený seznam je na obrázku 8.





Obr. 7. Možnosti zadání seznamu povolených hodnot.



Obr. 8. Zadávání hodnoty do buňky ze seznamu.

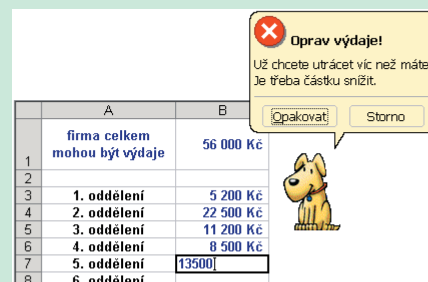
To znamená, že když chcete, aby se do určitých buněk zadávaly pouze položky ze seznamu, definicí ověření nejenom zabránit zadání chybných hodnot, ale zároveň usnadnit a zrychlit vyplňování tabulky.

Vlastní nastavení ověření

Možnost **Vlastní** (nastavujete ji v seznamu *Povolit* na kartě *Nastavení*) zase dovoluje určit platná zadání pomocí vzorce, výrazu nebo odkazu na výpočet v jiné buňce. Zápis vzorce vždy začíná znaménkem = (rovná se). Výsledkem vzorce musí být logická hodnota *Pravda* nebo *Nepravda*. Po nastavení se list přepočítává, a to ještě před vyhodnocením vzorce se zapisovaným údajem.

Představte si, že určitá firma má pro svá oddělení vymezenou částku na výdaje. Součet výdajů jednotlivých oddělení tedy nesmí překročit pevně zadanou hodnotu. V takovém případě do políčka *Vzorec* napište vzorec **= $B$1 > SUMA($B$3:$B$8)**; v buňce **B1** je celková částka, určená pro výdaje, a do buněk **B3** až **B8** se zadávají výdaje pro jednotlivá oddělení.

Jakmile součet výdajů přesáhne údaj v buňce **B1**, zobrazí se podle nastavení například následující hlášení (obr. 9).



Obr. 9. Hlášení při překročení povolené částky.

Co jsou kroužky ověření

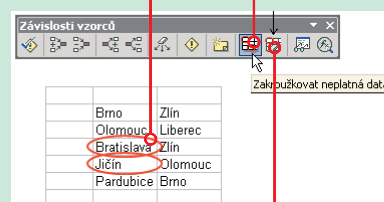
Ověřování dat nefunguje pro údaje, které již v listu byly napsány před nastavením podmínek pro ověření, ani pro data, která byla do buněk zkopírována či která byla vyplněna vzorcem či makrem. V takovém případě může být důležité zjistit data, která nastaveným podmínkám nevyhovují. Excel takové hodnoty umí červeně označit do takzvaných *kroužků ověření*, které vás hned upozorní na buňky obsahující hodnoty, jež jsou mimo meze nastavené pomocí příkazu Ověření.

Jak se zakroužkování zobrazí či skryje

Zobrazte si panel nástrojů *Závislosti vzorců* (v nabídce *Zobrazit* klikněte na položku **Panely nástrojů** a v její dílčí nabídce pak na položku **Závislosti vzorců**). Zde pak pouze klikněte na ikonu **Zakroužkovat neplatná data** (obr. 10).

Pokud již nepotřebujete mít kroužky ověření zobrazené, klikněte na ikonu **Vymazat kroužky ověření** (obr. 10).

Marie Franců



Obr. 10. Postup při označení neplatných dat.

Jak vytvořit obsah



Pokud pracujete s delšími dokumenty, ve kterých používáte nadpisy nebo v nichž text členíte na kapitoly či podkapitoly, vznikne určitě potřeba vytvořit obsah.

Data pro procvičení najdete na přiloženém PPK CD, a to ve složce Redakce/Úkoly.

Jde o jakýsi seznam nadpisů dokumentu, který vložíte na požadované místo. Díky správně vytvořenému obsahu pak získáte přehled témat obsažených v dokumentu, nebo dokonce můžete snadno přejít na požadované téma. Při vlastním vytváření obsahu lze nadpisy, které se mají zařadit do obsahu, určit třemi způsoby.

Obsah s využitím vestavěných stylů

Jedná se asi o nejjednodušší způsob. Podmínkou je však to, že při formátování nadpisů, které chcete do obsahu zahrnout, použijete v dokumentu vestavěné styly Nadpis 1, Nadpis 2, ... Nadpis 9. A jak postupovat dál?

Klikněte do místa, kam chcete vložit obsah. Většinou se jedná o začátek nebo konec dokumentu.

Z nabídky **Vložit** vyberte postupně příkazy **Odkaz** a **Rejstřík a seznamy** (obr. 1).

V dialogovém okně *Rejstřík a seznamy* klikněte na záložku **Obsah** (obr. 2).

Nastavení formátu obsahu

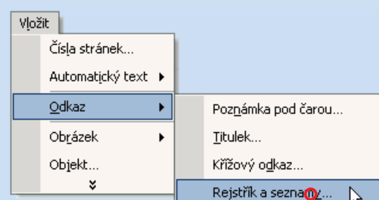
V rozbalovacím seznamu *Formáty* se vám nabídnou různé styly pro vytváření obsahu, například výrazný, moderní, formální. Vyberte si tedy vhodný formát.

Další nastavení

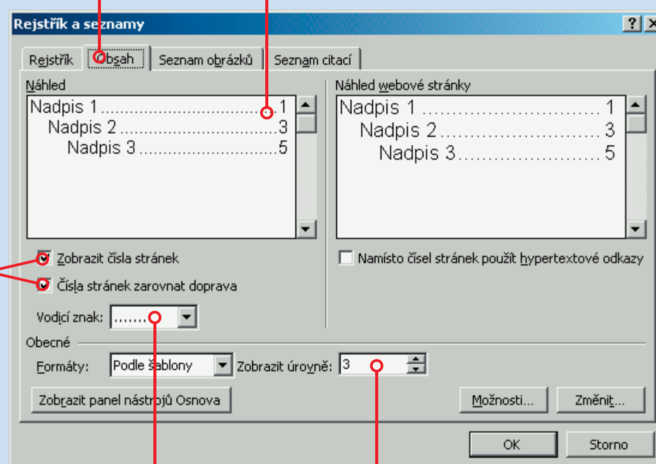
Nyní zkontrolujte některá další nastavení, například chcete-li, aby se zobrazovala i čísla stránek (zatržení volby *Zobrazit čísla stránek*), i jejich zarovnání doprava (volba *Čísla stránek zarovnaná doprava*) nebo aby se nastavila úroveň, do které se má u nadpisů obsah vytvářet (standardní volba je tři, seznam *Zobrazit úrovně*).

Jestliže jste pro nadpisy opravdu použili vestavěné styly, nemusíte již nic dalšího nastavovat, klikněte na tlačítko **OK**.

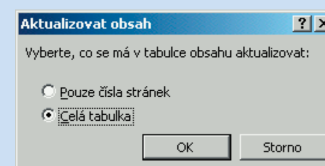
Pokud budete někdy později potřebovat obsah aktualizovat, stačí mít v jeho oblasti kurzor a stisknout klávesu **F9**. Zobrazí se dialogové okno, které se vás zeptá, co z obsahu aktualizovat (obr. 3).



Obr. 1



Obr. 2



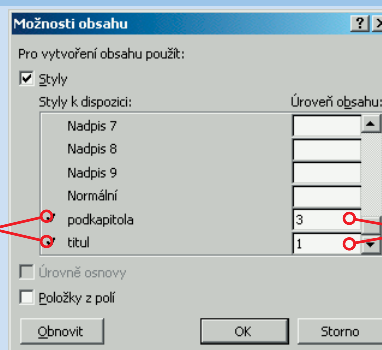
Obr. 3. Označte potřebnou volbu a pak klikněte na tlačítko **OK**.

Obsah s využitím vlastních stylů

Jestliže pro nadpisy kapitol používáte vlastní styly (vestavěné se vám nelíbí nebo pro danou práci se nehodí), můžete Wordu říci, že pro vytvoření automatického obsahu nemá používat styly vestavěné, ale ty, které jste sami nadefinovali. Jak postupovat?

Klikněte opět na místo, kam potřebujete obsah umístit.

Z nabídky **Vložit** vyberte příkaz **Odkaz** a v jeho dílčí nabídce klikněte na položku **Rejstřík a seznamy**.



Obr. 4

Opět vyberte formát obsahu či zkontrolujte některá nastavení (zobrazení čísel stránek, zarovnání čísel doprava, úroveň obsahu).

Klikněte na tlačítko **Možnosti**. Zobrazí se dialogové okno *Možnosti obsahu* s nastavením úrovní pro jednotlivé styly vašeho dokumentu (obr. 4).

V seznamu *Styl k dispozici* najděte postupně styly, které jste na nadpisy v dokumentu použili, a potom vždy do pole *Úroveň obsahu* vpravo od názvu stylu zadejte číslo (nejmenší je 1, největší 9), které označuje úroveň příslušného stylu mezi nadpisy. U vestavěných stylů předvolená čísla vymažte. Na závěr nezapomeňte vše potvrdit kliknutím na tlačítko **OK**.

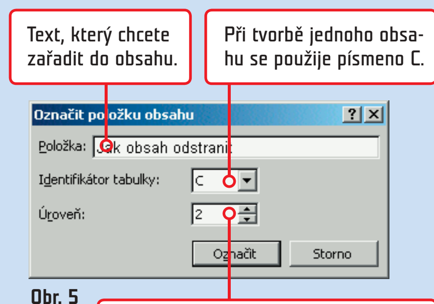
Tím se vrátíte zpět na kartu *Obsah*. Pokud jste si všechna potřebná nastavení zkontrolovali již dříve, nezbývá než znovu kliknout na tlačítko **OK**. A obsah se vloží automaticky na požadované místo do dokumentu. Aktualizaci můžete vyvolat také kdykoliv pomocí klávesy **F9**, stejně jako v předchozím případě.

Obsah vytvořený na základě pole

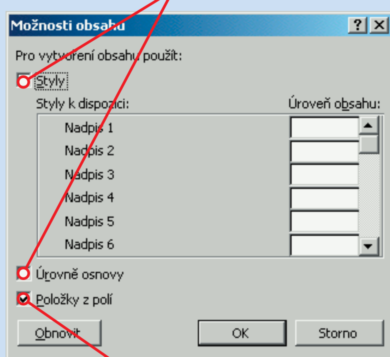
Méně známý způsob vytváření obsahu spočívá v použití polí. V tomto případě je třeba postupně označit všechny položky, které chcete do obsahu zařadit, a teprve poté obsah vytvořit. Jak postupovat?

Nejprve vyberte první oblast textu, kterou chcete zahrnout do obsahu. Potom stiskněte klávesovou zkratku **Alt**+**Shift**+**O**.

Zobrazí se dialogové okno *Označit položku obsahu*; zde v poli *Položka* se zobrazí označený text, který můžete samozřejmě ještě opravit (obr. 5).



Obr. 5



Obr. 6

V části *Úroveň* nastavte úroveň textu, kterou má mít tento text v obsahu. Pokud tvoříte pouze jeden obsah v rámci dokumentu, v části *Identifikátor tabulky* ponechejte písmeno **C**. Pouze má-li dokument obsahovat více obsahů, začíná se rozlišovat identifikátor tabulky, podle toho, do kterého obsahu se má daný text zařadit.

Nakonec klikněte na tlačítko **Označit**.

Pokud chcete označit další položky, vyberte vždy text, který chcete do obsahu zařadit, klikněte do pole *Položka* a na tlačítko **Označit**. Vše zopakujte pro jednotlivé texty (nadpisy), které chcete do obsahu zařadit. Po přidání všech položek uzavřete dialogové okno kliknutím na tlačítko **Zavřít**.

Nyní zbývá ještě vytvořit vlastní obsah a umístit ho na požadované místo. Umístěte tedy kurzor tam, kde se má obsah vytvořit.

Nyní z nabídky **Vložit** vyberte položku **Odkaz** a v její nabídce klikněte na příkaz **Rejstřík a seznamy**.

Přejděte na kartu *Obsah* a nastavte si potřebné vlastnosti pro vytvoření obsahu (formát, čísla stránek, úroveň). Poté klikněte na tlačítko **Možnosti**.

Nyní v zobrazeném dialogovém okně zaškrtněte políčko **Položky z polí** a zrušte zaškrtnutí u políček **Styly** a **Úrovně osnovy** (obr. 6).

Nezapomeňte vše potvrdit kliknutím na tlačítko **OK**. Tím se vrátíte zpět na kartu *Obsah*, a pokud jste si všechna potřebná nastavení zkontrolovali již dříve, nezbývá než znovu kliknout na tlačítko **OK**. Nyní se obsah automaticky vloží na požadované místo do dokumentu.

Co je v pozadí

Ve skutečnosti se za jednotlivé texty vloží pole *TC*, které vyjadřuje jednotlivou položku obsahu. Jeho tvar je *{TC "text" \přepínače}*. Pole může obsahovat přepínač: *\f*, který odpovídá identifikátoru tabulky, dále přepínač *\l*, který vyjadřuje úroveň nadpisu, a přepínač *\n*, který zajistí, že zobrazování čísla stránek u položky bude vynecháno. Toto pole i s jednotlivými přepínači uvidíte, máte-li zapnuto zobrazení netištitelných znaků.

Pole pro označení položky. Přepínač pro určení identifikátoru tabulky.

Jak·obsah·odstranit{·TC·"Jak·obsah·odstranit"·\f·C·\l·"2"·}¶

Pole TC — Text položky. — Přepínač pro určení úrovně nadpisu.

A když vytváříte celý obsah, vloží se zde zase pole *TOC*, které z jednotlivých označených položek umí pomocí polí *TC* vygenerovat právě celý obsah.

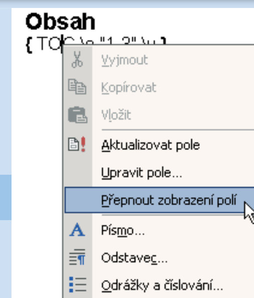
Pole pro vytvoření obsahu.

{·TOC·\f·\h·\z·}¶ **Obr. 8. Pole TOC.**

Jednotlivé přepínače.

Toto pole však uvidíte jen tehdy, když si dáte zobrazit kódy polí, jinak se běžně setkáte jen se zobrazeným vytvořeným obsahem.

Jak vytvořit obsah 1
Obsah s využitím vestavěných stylů 2
Obsah s využitím vlastních stylů 3
Obsah vytvořený na základě pole 5
Jak obsah odstranit 6



Obr. 7

Co dělat, když...

Místo obsahu se zobrazí text {TOC}

Znamená to, že jste ponechali zapnuto zobrazení kódů polí. Klikněte pravým tlačítkem myši na zobrazený text a ze zobrazené místní nabídky vyberte příkaz **Přepnout zobrazení polí** (obr. 7). Obsah se poté zobrazí.

Čísla stránek v obsahu jsou jiná než v dokumentu

Příčinou může být například neaktualizovaný obsah nebo zobrazené netištitelné znaky. Obsah můžete aktualizovat stiskem klávesy **F9**. V druhém případě je třeba nejdříve skrýt netištitelné znaky (kliknutím na ikonu **Zobrazit nebo skrýt ¶**, která se nachází na standardním panelu nástrojů) a poté obsah znovu aktualizovat. Zobrazené netištitelné znaky text prodlužují, a proto číslování stránek již nemusí odpovídat skutečnosti, pokud jde o tisk.

Marie Franců

Starý dobrý... Google!



Vyhledávání patří na internetu k nejčastějším aktivitám. Vyhledávacích serverů najdete velké množství, avšak jedničkou v této kategorii je dozajista server Google.

Ten funguje již velmi dlouhou dobu, stejně jako např. Yahoo, avšak na rozdíl od serveru Yahoo jej jeho tvůrci (tehdy vysokoškolští studenti) neprodali velké firmě, ale vytvořili firmu vlastní, ve které nechybějí peníze na vývoj serveru a na další zdokonalování. Google v poslední době poněkud rozšířil svoje možnosti, proto bychom vám je rádi představili.

Vyhledávání ve fulltextu

Pokud zadáte do svého prohlížeče adresu *http://www.google.com*, objeví se prostá stránka s několika tlačítky a s volným políčkem pro zadání dotazu. Právě tento prostý vzhled stránky bez zbytečného a zatěžujícího množství odkazů zajistil vyhledávači Google první místo na žebříčku popularity. Možná vás také překvapí, že úvodní stránka bude v češtině. To je možné díky tomu, že při připojování ke stránkám je zároveň stažena informace o typu vašeho internetového prohlížeče, a podle toho, ve kterém jazyce je prohlížeč lokalizován, zobrazí se úvodní stránka. Do okénka stačí vepsat hledaný výraz či více výrazů pospojovaných logickými operátory (pokud žádné operátory nepoužijete, jsou jednotlivé výrazy automaticky pospojovány logickým operátorem AND). Zároveň zde lze využít také pokročilého vyhledávání, ve kterém si lze např. určit, že výsledky mají být ve vybraném jazyce, omezit vyhledaný formát souboru, nebo stanovit, že mají být vyhledány pouze ty stránky, které byly do určitého data aktualizovány. Další velmi zajímavou funkcí je vyhledávání stránek podobných stránce zadané a zároveň také vyhledávání stránek, které na zadanou adresu odkazují (tedy obsahují odkaz, který na zadanou stránku vede). Takové stránky je možné vyhledat i za použití příkazu „LINK: adresa stránky", který prostě vepíšete do okénka pro vyhledávání. Bez zajímavosti není také možnost použít Google jako kalkulačku – stačí vepsat příklad do políčka pro vyhledávání (místo znaménka krát použijte hvězdičku) a kliknout na tlačítko. Vedle tlačítka pro vyhledávání najdete také tlačítko Zkusím štěstí. Pokud na něj kliknete, budete automaticky přeneseni na první stránku z výpisu vyhledaných stránek, aniž byste však tento výpis viděli. Z dalších dovedností vyhledávače Google ve fulltextovém vyhledávání je třeba uvést kontrolu pravopisu při zadávání dotazu (vztahuje se pochopitelně pouze na angličtinu) a také možnost dát si stránky přeložit do angličtiny.

Obrázky, skupiny, adresář

Prostřednictvím serveru Google nemusíte vyhledávat pouze internetové stránky, ale také obrázky (obrázky v elektronické podobě jsou umístěny na některé internetové stránce) a diskusní skupiny, které jsou na serveru Google a také v adresářích, tedy v utříděné křižovatce odkazů. Avšak to hlavní, na co se Google specializuje, je tzv. fulltextové vyhledávání pomocí softwarových pavouků, prohledávajících světový internet a indexujících jednotlivé stránky. Vyhledávač si lze také nastavit, takže při příští návštěvě stránek ze stejného počítače bude vyhledávání probíhat na základě předem nastavených kritérií. Zde si lze nastavit např. jazyk, ve kterém budou vyhledané stránky napsány, počet vyhledaných odkazů na jed-

Googlování

Víte, co je „googlování"? Svět internetu je velmi chaotický a značně rozsáhlý. Nikdy nevíte, kde se o vás objevila zmínka. Zkuste proto do okénka vyhledávače zadat své jméno a příjmení, kliknout na tlačítko Vyhledat – a uvidíte, co se stane. Je jasné, že pokud nemáte zrovna neobvyklé jméno, pak se ve výsledcích vyhledávání objeví spousta podružností, které s vámi nebudou mít nic společného, avšak je možné, že objevíte mnohé zajímavosti. Stejně tak můžete zkusit vyhledat, zda někde na internetu není umístěna vaše fotografie. V tom případě vyhledávejte v sekci Obrázky.

Google™ Advanced Search | Preferences | Language Tools | Search Tips
flowers [Google Search]
Web | Images | Groups | Directory | News
Searched the web for **flowers**. Results **1 - 10** of about **11,000,000**. Search took **0.08** seconds.

1-800 **FLOWERS** - Beautiful Arrangements From $24.99! Order FAST Online — Sponsored Link
www.1800flowers.com Broad Range of Thoughtful Gifts! SAME Day Delivery - Learn More

FLOWERS - Fresh **Flowers** Delivered by Local Florists — Sponsored Link
www.FLOWER.com Online Florist - www.FLOWER.com

Category: Shopping > Flowers > Wire Services

The Original VirtualFlowers.Com® - Welcome!
Virtual **Flowers**® (VirtualFlowers.Com®)- Welcome! ... Virtual **Flowers** is the home of the Original FREE Virtual Bouquet! My Account, My Cart, - 0 items in cart. ...
www.virtualflowers.com/ - 21k - Apr 1, 2003 - Cached - Similar pages

1-800-**FLOWERS**.COM - **Flowers**, Plants, Gourmet and Sweets, Unique ...
Flowers, unique gifts, gourmet foods, sweets, plants and Specialty Boutique items presented by 1-800-**FLOWERS**.COM, a leading online provider of fresh-cut **flowers** ...
www.800flowers.com/flowers/welcome.asp?section=0 - 35k - Apr 1, 2003 - Cached - Similar pages

FTD.COM - Welcome to FTD.COM - Flower Bouquets and Gifts for All ...
... Extras FREE Greetings Win A Trip to Mexico Living Virtual Flower FREE Screensavers **Flowers** & Plant Care Upcoming Holiday Dates, Product Search Keyword or Item #. ...
Description: Operates web site and toll-free telephone number, both of which market **flowers** and specialty gifts,...
Category: Business > Major Companies > Publicly Traded > F
www.ftd.com/ - 31k - Apr 1, 2003 - Cached - Similar pages

VIRTUAL FLORIST - Send a FREE Virtual Card or buy fresh **FLOWERS**.
... Spring is Here! Celebrate by sending a Free Virtual Card or a Fresh Bouquet of **Flowers** to shine a little extra sunlight on someone special today! ...
www.virtualflorist.com/ - 13k - Apr 1, 2003 - Cached - Similar pages

Untitled
1-800-FLOWERS.COM, welcome to our store
www.1800flowers.com/ - 2k - Cached - Similar pages

Wildflowers
If you'd like to hear about updates, please be sure you are on the GardenWeb mailing list. Simply fill in your email address below ...

Sponsored Links

Send **flowers** for $29.99
Send fresh **flowers** shipped direct from the grower and save 30-55%!
www.proflowers.com
Interest:

FTD **Flowers** Same Day Del.
10% Off - Use The Code "coupon". Large Selection, Secure, Nationwide
BestFlowersOnline.com
Interest:

Flowers Delivered Fast
Express 4 Hour AM or PM Delivery **Flowers** Hand Delivered Nationwide
www.NationwideFlorist.com
Interest:

Florist.com Save $7.50
Same-Day & 3-4hr. Express Delivery. Fresh **Flowers**, Gift Baskets & More!
www.florist.com
Interest:

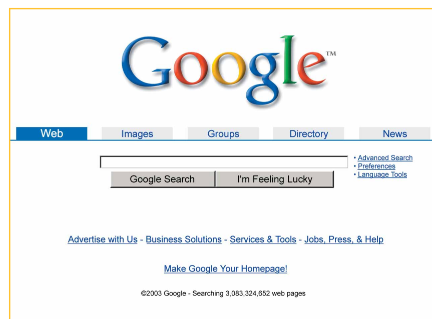
Flowers Delivered in AM
Have Your Order Hand Delivered First Thing in the Morning
www.coasttocoastflowers.com
Interest:

Výsledky vyhledávání.

né stránce a také to, zda výsledky se mají zobrazit na nové stránce.

Vyhledávání v novinkách

Služby serveru Google však umožňují ještě vyhledávat ve zpravodajských stránkách. Na



Vyhledávání ve fulltextu.

adrese *http://news.google.com* najdete extrakt ze světových zpravodajských stránek, rozdělený do klasických sekcí, jako je světová politika, americká politika, zábava, sport apod. Dohromady přebírá Google zprávy ze 4500 zdrojů! Ačkoliv Google žádné své zpravodajství nevytváří ani není odběratelem nějaké zpravodajské agentury, poskytuje možnost být skutečně včas a velmi kvalitně informován o světovém dění. Na hlavní stránce najdete totiž úvodní odstavce novinek, často i s fotografií, takže není ani třeba klikat na odkaz vedoucí na původní stránku. U zprávy jsou zároveň také zobrazeny odkazy na stránky na jiných zpravodajských serverech pojednávající o témž problému, takže o jedné věci můžete být informováni z několika zdrojů. Stránka se zprávami se aktualizuje prakticky neustále – vzhledem k tomu, že jsou zprávy přebírány ze všech zpravodajských serverů po celé zeměkouli, najdete zde mnoho novinek i v čase, kdy je u nás noc a naše zpravodajské servery „spí“. Odkazy s úvodními odstavci článků a fotografií nepřidává totiž člověk, ale počítačový algoritmus. Zprávy na serveru Google však nejsou k dispozici v češtině, a tak se musíte spokojit s angličtinou, případně využít některé z národních verzí ve francouzštině nebo němčině. V těchto novinkách můžete pochopitelně vyhledávat zadáním klíčového slova.

Proč Google a Froogle?

i

Název serveru Google tvoří přesmyčka z anglického slova „googol“, což je výraz pro číslo, které obsahuje jedničku a za ní sto nul. Název Froogel je slovní hříčkou; je zde souvislost s výrazem Google (který dokládá spřízněnost s tímto serverem) a zároveň s anglickým slovem „frugal“, které lze přeložit jako hospodárný nebo šetrný.

Froogle – vyhledávání v aukcích

Další zajímavou odnoží serveru Google, kterou bychom vám rádi představili, je Froogle neboli vyhledávač v internetových obchodech. Jedná se o horkou novinku, která ještě není příliš rozšířená (jde vlastně o beta verzi, takže by měla být pouze lepší a lepší), a najdete ji na přesné adrese *http://froogle.google.com*. Tato stránka není v češtině a najdete zde utříděnou křižovatku odkazů na internetové obchody. Vyhledávat lze i tak, že zadáte název produktu do volného políčka. Na další stránce s výsledky vyhledávání lze zadat přibližnou cenu (v dolarech), kterou chcete za produkt zaplatit, a vyhledávání tak ještě omezit.





Klenoty českého freewaru

Hry, za které nemusíte platit, jsou leckdy zábavnější než tituly komerční. Pojďme si představit nejlepší tituly české freewarové scény.

Programy najdete na PPK CD 16/2003

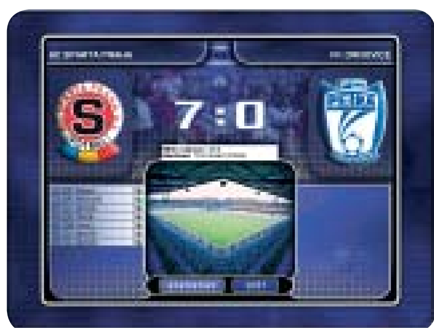
Na to, jak malá jsme země, dáváme i několikanásobně větším národům v některých oblastech na frak. Jednou z takových oblastí je lední hokej, jinou je kvalita českého piva a další jsou počítačové hry. Hidden & Dangerous, Mafia nebo Operation Flashpoint – to vše jsou špičkové tituly i ve světovém měřítku.

Podáno v binárním kódu, čeští vývojáři zkrátka nejsou žádné nuly, ale skutečné jedničky. Kromě několika málo firem, jejichž zaměstnanci se tvorbou her živí, existuje na české herní scéně i nepřeberné množství týmů, které vytváří hry v pokoji na koleni se skupinou přátel. Nedělají to pro peníze, pouze z čirého nadšení – ale navzdory tomu některé tituly dosahují skutečně velmi vysokých kvalit, jako například následující čtveřice.

Czech Soccer Manager 2002

Volně ke stažení na http://plnehry.idnes.cz/simulatory/csm2002.html

Je až neuvěřitelné, kolik práce si s touto hrou dal bezejmenný vývojový tým. Vaším úkolem je vybrat si některý fotbalový tým a pomocí správných přestupů, nasazování hráčů do hry a všeobecně dobré zákulisní práce se s ním dostat až na vrchol. To samo o sobě není fascinující nápad, ale množství nabízených týmů už fascinující rozhodně je, jen si to poslechněte – jsou tu první dvě ligy české, dvě slovenské, liga polská, dvě německé, dvě anglické, jedna skotská a po jednom zástupci mají i ligy z Itálie, Španělska, Francie, Nizozemska a Ruska. Vybere si rozhodně každý.

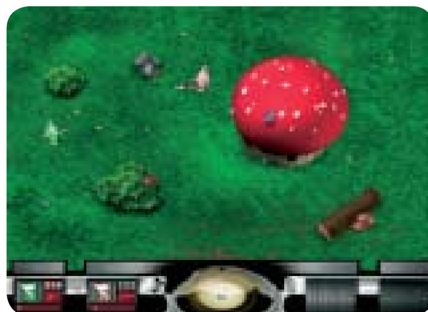


Zpracování uživatelského rozhraní je skutečně velmi příjemné, dostat se kamkoliv lze snadno a intuitivně. Grafika je taktéž velmi příjemná a skutečně nevím, co bych této hře vytkl. Na jejích oficiálních stránkách *www.csmweb.net* funguje i diskuzní fórum, kde můžete potkat řadu fanoušků, na stejném místě máte možnost stahovat i aktualizace a rozšíření. Zkrátka velmi dobrá práce!

Bulánci

Volně ke stažení na http://www.sleepteam.com/html/cz/index_cz.html

Oproti zbylým třem hrám, s kterými se Bulánci dělí o místo na této stránce, nezáleží zde tolik na přemýšlení, jako spíše na akci. Po herní ploše se prohání dva a více hráčů, sbírají zbraně, míří na sebe a snaží se trefit soupeře dříve, než se soupeřům povede zaměřit je. Zvláštní rozhodně je, že hráče ve hře zastupuje postava Bulánka, tedy polštáře.



Bulánci jsou mimo jiné vítěznou hrou v soutěži Joystick českých her, kde zvítězili také díky množství nabízených map, doprovodných videí a zajímavých textů. Autoři vytvořili národu Bulánků jejich vlastní kulturu a je vidět, že se u toho bavili přinejmenším stejně dobře jako hráči, kteří tuto hru hrají. Hra má i vlastní stránku – viz *www.bulanci.cz*.

Berušky

Volně ke stažení na http://www.anakreon.cz/Download.htm

Od doby uvolnění hry Berušky uplynulo už několik let, stále se však nepochybně jedná o hru, která vás může pobavit. Princip je snadný: ovládáte několik berušek, s jejichž pomocí se musíte dostat k pěti klíčům – následně musíte všechny berušky dostat k východu, který právě pomocí klíčů odemknete. Prostor kolem vás je plný různých beden, dveří, spínačů a výbušnin: z nich některé vaší cestě brání a pomocí jiných tyto překážky překonáte, například výbušninou zlikvidujete nadbytečný sud.

Berušky vám nabízí zábavu na skutečně dlouhou dobu – úrovně hry se počítají na desítky. Pokud vás některá z úrovní začne otravovat, můžete ji přeskočit pomocí hesla; seznam hesel najdete na *http://www.anakreon.cz/download/hesla.txt*.

Závěrem snad jen to, že ke hře Berušky tým Anakreon chystá druhý díl, který však už nebude dostupný jako freeware. Oproti tomu hra přejde do 3D, což zní rozhodně zajímavě – na *www.anakreon.cz* už je ke stažení i řada informací a hratelná demoverze.

Poselství trůnu

Volně ke stažení na http://fenixteam.netbox.cz/PT1/download.html

Tahová strategie, kterou vytvořil Fenix Team, vás sice neoslní grafikou, o to více však překvapí, na jak dlouho vás dokáže připoutat k monitoru. Ostrov, na kterém se nacházíte, je rozdělen na několik regionů, některé jsou pod vaší správou, jiné stále pod cizí. Vaším úkolem je – jak jinak – podmanit si celý ostrov; ani tehdy však zábava nekončí, protože Poselství trůnu nabízí možnost vygenerovat si náhodnou mapu. Hrát tedy můžete v podstatě donekonečna.

Hra byla vytvořena ještě pod operačním systémem DOS, takže ji občas provázejí problémy se spouštěním. Pokud se vám to však povede a jste příznivcem tohoto žánru, Poselství trůnu (ke kterému se už řadu měsíců připravuje druhý díl) vás rozhodně nezklame.

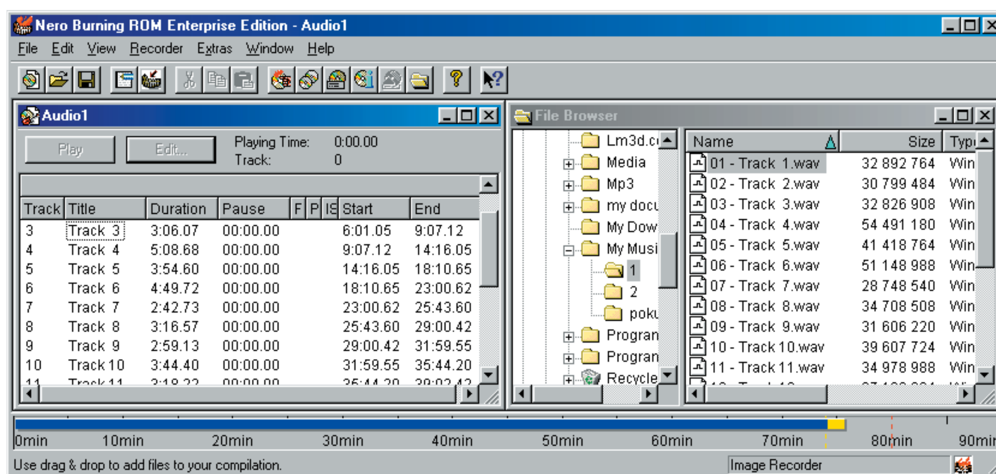
-maz

Jak na MP3 a zvukové CD

V minulém vydání časopisu Počítač pro každého jsme si ukázali, jak lze nahrát hudbu z vnějšího analogového zdroje (gramofonu, magnetofonu...) do počítače, tedy jak analogový zvuk převést do digitální podoby. Již také víte, jak velké zvukové soubory rozdělit do jednotlivých skladeb a jak odmazat prázdná místa na začátku a konci. Dnes je na řadě krok závěrečný: vytvoření zvukového CD nebo převod do formátu MP3.



Pokud jste postupovali podle našich rad v minulém článku, máte teď připraven určitý počet souborů ve zvukovém formátu wav. Na počítači si lze bez problémů tyto soubory přehrát. Avšak i pokud máte v úmyslu přehrávat je právě jen v počítači, je pro úsporu místa lepší použít konverzi do MP3. Stejná skladba ve formátu MP3 totiž zabírá přibližně dvanáctinu prostoru na pevném disku (při nejpoužívanější úrovni kvality – datovém toku 128 kb/s).



Ahead Nero patří k oblíbeným vypalovacím programům, vytváření zvukových CD však v jiných programech probíhá velmi podobně.

Dobrou zprávou jistě je, že v cestě z gramofonové desky na CD jste vlastně již urazili většinu cesty, neboť jak vytvoření CD, tak převod do MP3 je záležitostí několika minut.

Jak na CD

Začněme tím, jak vytvořit („vypálit“) zvukové CD. K tomu potřebujete mít v počítači dvě věci: mechaniku schopnou zapisovat CD (tzv. vypalovačku) a odpovídající program. Pakliže máte vypalovačku, máte jistě již i software. Každý současný vypalovací software umí zvukové CD vytvářet, takže kvůli tomu, abyste mohli postupovat podle našeho návodu zcela přesně, nemá smysl zakupovat ani instalovat program nový. Postup si popíšeme spíše obecně, neboť není složitý a v programech pro vytváření CD je velmi podobný.

Po spuštění programu se může objevit průvodce (wizard), tedy jakýsi návod „krok za krokem“, jak si CD vytvořit. Tím je postup ještě jednodušší – stačí si jen pamatovat, že chcete vytvořit nové zvukové CD (audio CD, CD-DA). Pokud byste zadali, že chcete vytvořit datové CD, pak byste měli disk se soubory wav, ten by však nebylo možné přehrát na běžném přehrávači CD.

Na obrázku je příklad programu na vypalování – jde o program Nero od firmy Ahead Software AG. V pravé části jsou složky a soubory na pevném disku a jsme právě v adresáři, kde jsou připraveny soubory wav. Všechny je označte (kliknutím na okno a stisknutím klávesové zkratky **Ctrl+A**) a přetáhněte je myší do levé části. Zde se jednotlivé skladby objeví jako „track“. Je to znamení toho, že se budou opravdu vytvářet zvukové stopy, a nikoliv datové CD. V tuto chvíli lze měnit pořadí skladeb (uchopením myší a přetažením do požadované pozice), některou lze vyřadit (kliknutím na ni a stiskem klávesy *Delete*), nebo naopak z jiného adresáře nějakou přidat.

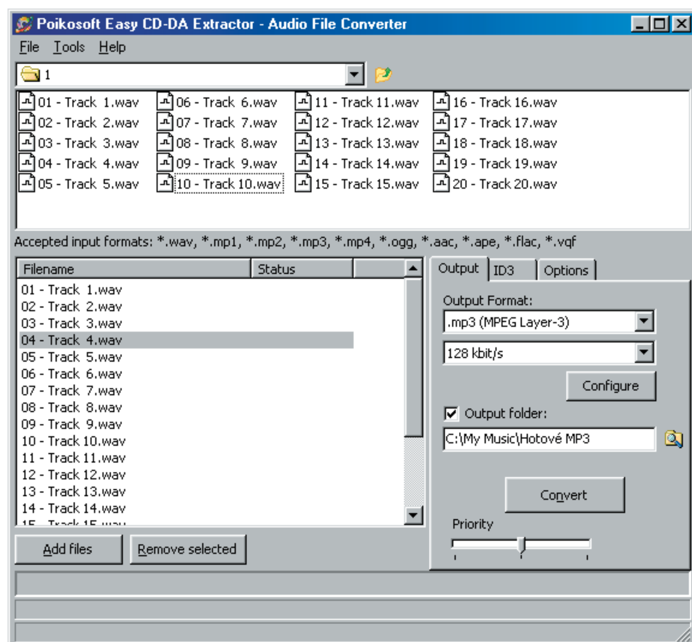
Ve spodní části se nachází barevný proužek na časové ose. Ten ukazuje, kolik času dohromady zvolené skladby zabírají, a tedy jak velkého média bude třeba. Běžně se můžete setkat se dvěma délkami médií – 74minutovými a 80minutovými (ve skutečnosti se na ně vejde přibližně o minutu více). Podle toho je třeba přizpůsobit počet skladeb tak, aby se na médium, které máme k dispozici, vše vešlo. Na našem příkladu by tedy bylo třeba 80minutové CD, ovšem na něj se vše pohodlně směstná. Ceny obyčejnějších CD-R médií se v obchodě běžně pohybují kolem 15 – 25 Kč. Nemá přitom smysl kupovat speciální média pro formát AudioCD, protože jsou o hodně dražší.

Na závěr této části zbývá dodat ještě jedno upozornění: Přestože naprostá většina CD přehrávačů nemá s přehráváním vypalovaných CD potíže, mohou se problémy vyskytnout. Některé přístroje vůbec nedokážou vypalované CD načíst, zde bohužel nic nepomůže. Pokud jsou potíže spíše takové, že přístroj některé skladby přehraje dobře, některé nikoliv nebo CD nepřiměřeně dlouho zavádí, doporučujeme vyzkoušet vypalovat zvukové CD jen čtyřnásobnou rychlostí (lze nastavit v každém vypalovacím programu) či vyzkoušet jiný typ médií (s jinou barvou spodní strany).

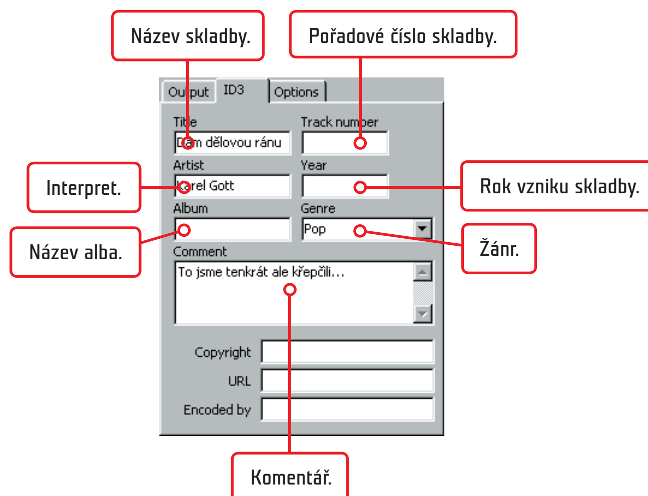
Jak na MP3

Formát souborů MP3 je čím dál populárnější. Výhodou je hlavně dostatečná věrnost zvuku při relativně malé velikosti souborů. Lze je tedy snadněji posílat po internetu nebo uchovávat ať již na CD (tentokrát v datové podobě, nikoliv jako formát AudioCD), nebo na pevném disku. Stále oblíbenější jsou i malé přenosné přehrávače soborů MP3, tzv. MP3many. Ale i mnoho novějších CD přehrávačů umí přehrávat CD s mnoha hodinami hudby v podobě souborů MP3.

K převodu souborů wav do MP3 vzniklo poměrně hodně více či méně praktických programů. My si postup ukážeme na programu Easy CD-DA Extractor, jejž naleznete na přiloženém CD, a to v sekci Programy/Různé.



Je to jednoduché: přesunout soubory (popřípadě je pojmenovat), nastavit tři položky a převést.



Při instalaci se nainstaluje několik dílčích programů. Nás v tuto chvíli zajímá Easy Audio File Converter. Z nabídky *Start* nebo pomocí ikonky na ploše ho spusťte, a pokud nemáte zájem o jeho placenou registraci, můžete ho po omezenou dobu používat bezplatně – zvolte Evaluate the Software.

Okno programu má tři větší části: v horním okně jsou složky a soubory, do dolního se přetahují soubory, které chceme zkonvertovat. Vpravo dole se pak nachází část, ve které lze měnit různá nastavení pro převod.

V horním okně a pomocí lišty nad ním tedy vyberte soubory, které hodláte zkonvertovat. Označte je (opět stiskem kombinace kláves **Ctrl+A**, popřípadě přidržením **Ctrl** a kliknutím myší na konkrétní soubory) a jejich uchopením levým tlačítkem myši je přesuňte do dolního okna. Přidání souborů lze provést ikonkou *Add files* pod dolním oknem. Nyní máte tedy vybrány soubory, které chcete převést.

Dalším krokem, který můžete, ale nemusíte udělat, je pojmenování skladeb. Soubory MP3 totiž v sobě mají i několik informací o skladbě (název, interpret, rok vzniku apod.). To se hodí při přehrávání, kdy přehrávač tyto údaje zobrazuje. Popsaná skupina informací se jmenuje ID3 a editační menu naleznete na stejnojmenné záložce vpravo dole. (Pozor, tyto informace nemají nic společného se jménem souboru. To můžete změnit běžnou funkcí Windows.) Postup editace je takový, že v levém dolním okně označíte soubor, který chcete editovat, a pak do příslušných kolonek vepíšete informace; nemusíte pochopitelně vyplňovat všechny položky. Můžete si přitom usnadnit práci tím, že v případě, kdy jsou všechny skladby od jednoho interpreta nebo z jednoho alba, stačí označit všechny soubory (kliknutím na první soubor a za současného podržení klávesy **Shift** kliknutím na poslední soubor) a příslušné „společné“ položky vyplnit jen jednou, a to pro všechny zároveň.

Nyní se vraťte na záložku Output. Zde je třeba nastavit několik věcí. U položky *Output Format* zvolte „.mp3 (MPEG Layer-3)“. Dále doporučujeme nastavit datový tok (o jednu položku níže) na 128 kb/s. Při tomto datovém toku vnímá většina lidí kvalitu zvuku odpovídající zvukovému CD. Vyšší datový tok by však neměl smysl především proto, že nahrávka pochází z analogového zdroje, jenž většinou zdaleka nemá kvalitu CD. Dále zaškrtněte políčko *Output folder* a vepište nebo vyberte (malá ikonka vpravo vedle řádku) složku, do níž má program ukládat převedené soubory. Ukazatel priority ponechejte na značce *Normal* a kliknutím na tlačítko *Convert* zahajte převod. Po několika minutách (v závislosti na rychlosti počítače a na množství souborů) program ohlásí, že převod ukončil.

Jaroslav Smíšek

i

Tento dvoudílný článek si nekladl za cíl detailně probrat celou problematiku. Zaměřili jsme se na základní kroky, které je třeba učinit ke splnění cíle – šlo o vytvoření zvukového CD nebo souborů MP3 ze starších analogových nahrávek. Témata přesahující rámec článku, jako třeba nástroje na snížení šumu nebo další editační funkce či jiné možnosti práce se zvukem, můžeme probrat v některém z budoucích vydání Počítače pro každého.

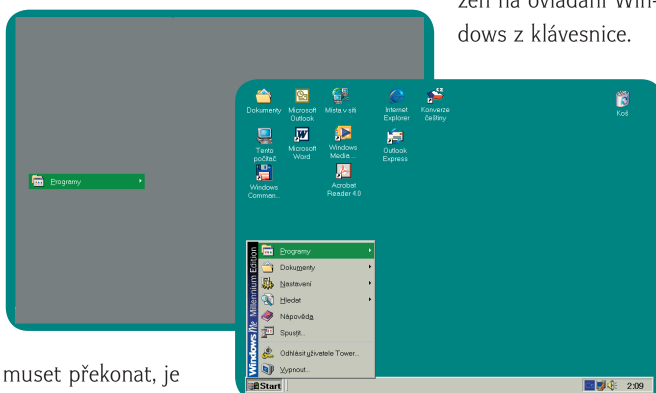
Hlasové výstupy pro nevidomé



Problematika zpřístupnění práce s PC nevidomým uživatelům má své řešení v tzv. hlasových výstupech. Součástí hlasového výstupu musí být jednak hlasová syntéza (voice), tedy JAK na nás počítač mluví, jednak odečítač obrazovky (screenreader), tedy CO nám počítač říká.

Otázkou kvalitní hlasové syntézy v češtině se u nás zabývá nejedno vědecké pracoviště. V praxi je však velmi podstatné, aby hlasová syntéza byla dostatečně srozumitelná a aby bylo možno nastavit parametry hlasitosti, rychlosti, intonace a dalších vlastností. Daleko důležitější pro práci nevidomého uživatele na počítači je však **kvalitní odečítač obrazovky**, který přesně reaguje na „pokyny" zadávané nevidomým uživatelem a prostřednictvím hlasové syntézy mu „říká", co uživatel dělá, kde se právě nachází apod.

Zavřete na chvilku oči a zkuste pracovat s počítačem. První bariérou, kterou budete muset překonat, je **psát na klávesnici bez kontroly zrakem**. Pokud neovládáte psaní *všemi deseti*, otázkám typu „Je to čtvrtá, nebo pátá klávesa ve třetí řadě odspodu?, Stiskl jsem teď č, nebo ř?" se asi neubráníte. Zvládnout techniku psaní na klávesnici co nejlépe (v ideálním případě *všemi deseti*) je pro nevidomého uživatele základním předpokladem k tomu, aby mohl s počítačem vůbec pracovat. Nejenom kvůli psaní textu, ale kvůli ovládání počítače vůbec. Odečítače totiž nepodporují ovládání pomocí myši, jejich princip je založen na ovládání Windows z klávesnice.



Nevidomému je pomocí hlasového výstupu zpřístupněna právě jedna položka z celé obrazovky – chybí globální pohled na plochu.

Odečítač obrazovky informuje uživatele pomocí hlasové syntézy nebo výstupu na braillеovský řádek o tom, co právě na počítači dělá. Jednou z nejdůležitějších funkcí je **echo klávesnice**. Tato funkce zajišťuje uživateli kontrolu nad tím, kterou klávesu právě stiskl. Další důležitou informací, kterou odečítače obrazovky uživateli sdělují, je **ohlášení místa, kde se uživatel právě nachází**. Příkladem může být procházení seznamu složek a souborů pomocí kurzorových šipek, kdy je po přesunu na položku tato položka *přečtena*. Mezi další důležité funkce patří **vyčtení informace o právě aktivním prvku** (o právě aktivní položce seznamu, o právě aktivním okně, aktuálním obsahu schránky, dále zopakování posledního hlášení nebo třeba spuštění plynulého čtení textu, který si chce uživatel přečíst). Ne všechny aplikace jsou plně ozvučeny, proto je také možné si v takovýchto případech ***dodatečně ozvučit* položky**, které *nemluví*.

RNDr. Hana Bubeníčková, Mgr. Radek Pavlíček
Metodické centrum informatiky SONS
info@brno.braillnet.cz

Hravý a hrající



Po modelu s integrovaným fotoaparátem T610 přichází Sony Ericsson s levnějším modelem označeným jako T310. Ten se bude – podobně jako Siemens M55 – snažit oslovit potenciální uživatele především velice zajímavým poměrem ceny a funkcí. Nabízí toho totiž opět docela dost.

Hampaň spojená s tímto modelem se soustřeďuje především na zábavnou část tohoto telefonu a jejím ústředním motivem je hra ProSkater 4, která vám umožní proměnit se v šílence na kolečkovém prkně. Základní výbava je pak doplněna poněkud klidnějším minigolfem a karetní hrou Ace of Spade. Ale to nemusí být zdaleka všechno – telefon je vybaven zhruba 0,6MB pamětí, do níž si mimo jiné můžete prostřednictvím WAP nahrát další hry. Dejte si však pozor, není podporována technologie Java, ale Morphun – hry pro tuto technologii najdete třeba na serveru wapstranky.cz. Hudební příznivce navíc určitě potěší i podpora pro dvaatřicetihlasé polyfonní melodie ve formátu MID.

A co ještě umí

Výhodou je rozhodně vybavení portem IrDA, umožňujícím připojení k počítači. Vzhledem k tomu, že podporuje také GPRS 3+1 a HSCSD (to ocení jen zákazníci Eurotelu), může docela dobře posloužit i pro mobilní připojení k internetu. O přítomnosti prohlížeče WAP se asi není potřeba zmiňovat. Stejně jako M55 i Sony Ericsson T310 naznačuje, že MMS zprávy jsou u telefonů střední třídy naprostou samozřejmostí. Fotoaparát je opět externí, k dispozici je model MCA-25, podávající relativně dobré výsledky. Faktem je, že jeho přikoupením se použitelnost tohoto telefonu výrazně zvyšuje. V telefonu (v základní verzi firmware) chybí kalendář a musíte vystačit s jednoduchým připomínačem. Oželet budete muset i hlasové vytáčení či ovládání, ale na oplátku máte k dispozici dva typy budíků, fungující i při vypnutém telefonu. Vnitřní telefonní seznam pojme průměrných 250 kontaktů, každý se třemi telefony a e-mailem, a ještě zbude v paměti místo na 40 SMS zpráv, což je hodnota lehce nadprůměrná. Pokud dokoupíte fotoaparát, určitě oceníte i e-mailového klienta, jehož prostřednictvím můžete odesílat snímky levněji než prostřednictvím MMS (pomineme-li letní akci T-Mobilu).

Týden bez nabíjení

Oproti modelu T610 ubral Sony Ericsson počet barev na displeji. Ten nyní pracuje v rozlišení 101 x 80 bodů a zobrazuje 256 barev. To jej sice trochu omezuje při práci s fotografiemi, ale na druhou stranu díky použití méně energeticky náročného displeje může telefon nabídnout až 400 hodin v režimu stand-by a při rozumném užívání ho častěji než jednou týdně asi nabíjet nebudete. Navíc je v telefonu Li-Pol baterie, zaručující přece jen delší životní cyklus než její předchůdkyně. Za zmínku stojí i velké a jasné hodiny, které se dají nastavit jako šetřič – jestliže nenosíte hodinky, může být T310 dobrá volba.

Mnoho lidí, kterým jsem telefon ukázala, na něm – v době zakulacování téměř všeho – ocenilo i ostřeji řezané rysy. Díky nim vypadá poměrně osobitě, a přesto reprezentativně. Ani s klávesnicí se nijak neexperimentovalo, a tak telefon s rozměry 104 × 49 × 19 mm a s hmotností 97 gramů nabídne poměrně dost místa na klávesy. Ty jsou navíc dost daleko od sebe a ve spojení s pětisměrným joystickem dotvářejí velice dobrý dojem z ovládání tohoto modelu. V menu se myslím neztratí ani začátečník, pro pokročilé zůstaly zachovány některé „typicky ericssonovské zkratky“, jako třeba pohyb joysticku doleva, aktivující první položku vlastního menu.

Nejen cenou si vás získá

Za necelých šest tisíc korun (nedotovaných) můžete získat telefon postrádající sice manažerské funkce, ale jinak vrchovatě uspokojující potřeby běžného uživatele. Kromě elegantního vzhledu je to také slušně velká paměť na kontakty i na SMS zprávy, a především podpora pro MMS. Navíc se opět jedná o triband, tedy o telefon podporující kromě sítí evropských i 1900MHz síť americkou.

Michaela Kloudová

Hity PPK CD 16/2003

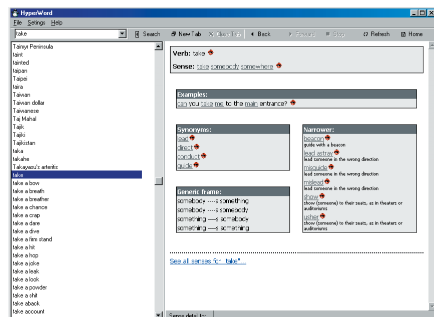
Hlavním tématem dnešního CD jsou výukové programy (hledejte je v rubrice Programy/Výuka). Dále zde najdete několik praktických prográmků pro převádění jednotek (rubrika Programy/Převody), několik freewarových her (rubrika Programy/Hry) a celou řadu zajímavých programů (např. rubrika Programy/Různé).

HyperWord

freeware

HyperWord je kvalitní anglický výkladový slovník. Obsahuje téměř 140 000 výrazů, které jsou vzájemně provázány (slovník je hypertextový). U každého slovíčka najdete výklad jeho významu a dále např. jeho synonyma a opozitum. Obsažena je též funkce vyhledávání a funkce „text to speech", která vám slovíčko přečte.

rubrika na CD: programy/výuka



Poselství trůnu

freeware

Tahová strategie, kterou vytvořil Fenix Team, vás sice neoslní grafikou, o to více však překvapí, na jak dlouho vás dokáže připoutat k monitoru. Ostrov, na kterém se nacházíte, je rozdělen na několik regionů (některé jsou pod vaší správou, jiné stále pod cizí). Vaším úkolem je podmanit si celý ostrov. Dokážete to?

rubrika na CD: programy/hry

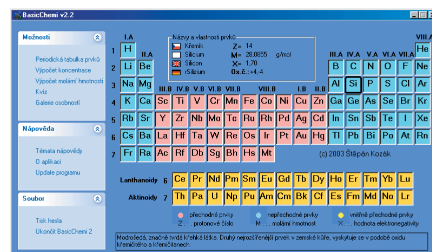


BasicChemi 2.2

freeware

BasicChemi může posloužit jako pomocník při výuce chemie. Najdete zde periodickou tabulku, funkce pro výpočty koncentrace a molární hmotnosti, kvíz (zde si lze otestovat znalosti značek, názvů prvků nebo všeobecnou znalost chemie) apod. Zajímavá je také galerie osobností – v ní naleznete informace o slavných osobnostech české i světové vědy.

rubrika na CD: programy/výuka

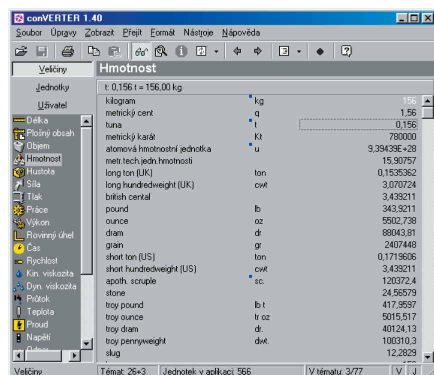


Converter 1.40

freeware

Program Converter slouží k převádění fyzikálních jednotek. Jednotky jsou rozděleny do 26 tematických okruhů (délka, plošný obsah, objem, hmotnost, síla, tlak, práce, výkon aj.). K dispozici je více než 700 jednotek. Lze převádět i jednotky staré a jednotky používané v jiných státech. Program dále zvládá převody mezi různými číselnými soustavami.

rubrika na CD: programy/převody

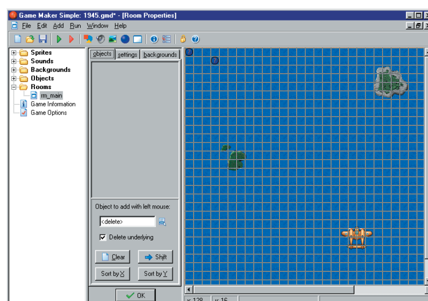


Game Maker 5.0

freeware

Velmi zajímavý prográmek, pomocí kterého můžete snadno vytvářet vlastní hry. Nemusíte umět programovat, vše lze tvořit jednoduše díky přehlednému ovládání programu Game Maker. Hry mohou obsahovat obrázky, animace, zvuky apod. Několik obrázků a zvuků je součástí programu; další si můžete podle potřeby vyrobit sami. Více na straně 27.

rubrika na CD: programy/různé

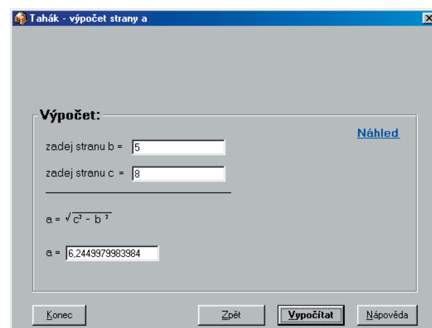


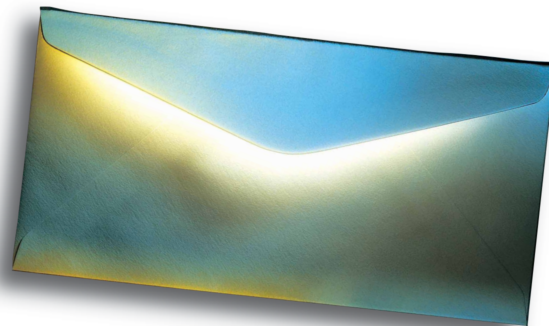
Tahák 2.6

freeware

Program Tahák vám pomůže při řešení matematických úkolů. Budete moci spočítat obvod a obsah (čtverce, kosočtverce, obdélníku, kosodélníku, kružnice a trojúhelníku), povrch a objem (krychle, kvádru, kužele, válce a koule). Program umí také počítat příklady s procenty, převést desetinné číslo na zlomek, převádět mezi čísly římskými a arabskými apod.

rubrika na CD: programy/výuka

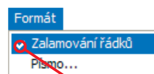




V každé příručce se píše, že textový editor dokáže na konci řádku přejít na novou stránku. Když píšu v poznámkovém bloku, běží řádek pořád dál.

Editor Poznámkový blok obsahuje příkaz **Zalamování řádků**. Je-li tato funkce zapnutá, délka řádku se přizpůsobuje šířce okna editoru.

Chcete-li se přesvědčit, zda je tato funkce zapnutá, klikněte na nabídku **Formát** a podívejte se, zda je označena položka **Zalamování řádků** (obr. 1). Položku označíte (nebo označení zrušíte) tak, že na ni kliknete.



Obr. 1

Je-li příkaz **Zalamování řádků** označen, bude poznámkový blok řádky zalamovat.

V čísle 9 PPK vyšel článek o Excelu. Autorka tam popisovala vzorečky použitelné pro počítání s časem a pracovní dobou. Na závěr článku uvedla, že podobný vzoreček je možné sestavit i pro výpočet pracovní doby, a k tomu dokonce ještě stravného. Mně však vzoreček, který jsem sestavil, stravné počítat nechce. Jak se tedy částky stravného mají do vzorečku zapsat? V článku je vzoreček uveden, ale bez stravného.
Stravné je od 5 do 12 hod. 70 Kč, od 12 do 18 hod. 107 Kč a od 18 do 24 hod. 169 Kč.
Dále nevím,, jak ukončit pracovní cestu 30. 6. Pracovní cesta začala dne 30. 6. v 7:10 a pokračovala v následujícím měsíci, ale já musím vykázat diety za 30. 6. do výplaty, tudíž musím diety spočítat do 30. 6. do půlnoci, ale 24:00 ani 24:00:00 zadat nejde. Jak mám prosím zadat konec dne?
Kdyby pracovní cesta začala přesně o půlnoci, tj. ve 24:00 hod. nebo v 0:00 hod., dá se to do naší tabulky zadat?
A co dělat, skončí-li pracovní cesta ve 14:50, ale pak znovu započne tentýž den v 18:15 a skončí až druhý den ve 14:50?

	A	B	C	D	E	F	G
1	Služební cesty						
2	Den v měsíci	1	2	3	4	5	6
3	počátek služební cesty	8:20		6:33		5:25	
4	konec služební cesty	22:39		17:22			18:25
5	celková doba	0 - 14:19	0 - 00:00	0 - 10:49	0 - 00:00	0 - 18:35	0 - 18:25
6							
7	náhrady pro dny	107	0	70	0	169	169
8							
9	5 -12 hodin	70					
10	12 - 18 hodin	107					
11	18 - 24 hodin	169					

Obr. 2

=Když(B5>=Hodnota(„5:00"); Když(B5>=Hodnota(„12:00"); Když(B5>=Hodnota(„18");$B11;$B10;$B9);0)

V návaznosti na předchozí výpočet počtu hodin strávených na služební cestě se může například o jeden řádek níže uvést výpočet náhrady. Ve vzorci je však nutné uvést test na počet hodin, aby se správně doplnila částka stravného, to znamená test na 5, 12 a 18 hodin. Excel při počítání s hodinami v rámci testování pomocí funkce **Když** vezme 24 hodin jako číslo 1, tedy menší počty hodin budou desetinná čísla tomu odpovídající. Aby se nemuselo zjišťovat přesné desetinné číslo, použijte funkci Hodnota(„hodiny"), která převede počet hodin zapsaných v uvozovkách na desetinné číslo, vyjadřující správný počet hodin.

Vlastní výpočet stravného a náhrady se provede již pomocí funkce **Když**, která otestuje hraniční hodiny pro výpočet stravného. Protože se jedná o tři časové intervaly, jedná se i o vnoření tří funkcí **Když** do sebe. První funkce se ptá na hranici intervalu 5 hodin, druhá pak na hranici intervalu 12 hodin a třetí zjišťuje, zda doba služební cesty nepřekročila 18 hodin (obr. 2).

Jedná-li se o konec měsíce, kdy služební cesta přechází z jednoho měsíce do dalšího, můžete napsat čas příjezdu 0:00 (pak tento čas uveďte i jako počátek cesty měsíce následujícího), nebo nemusíte uvádět nic. Vzorec, který počítá počet hodin, to již má vyřešeno (viz PPK č. 9).

Trochu jiná situace je, jestliže jeden den služební cesta začne i skončí a opět začne. V takovém případě je třeba udělat výpočtové tabulky dvě, protože pokud jsou jeden den dva odjezdy na dvě různé cesty, tyto odjezdy se musí zapsat do dvou různých buněk. Pro vyúčtování stravného se doby jednotlivých cest již mohou sečíst a stravné se může vypočítat dohromady (obr. 3).

	A	B	C	D	E	F	G
2	Den v měsíci	1	2	3	4	5	6
3	počátek první služební cesty		5:40			5:50	
4	konec první služební cesty		16:15		19:40		23:55
5	celkem první cesta	0 - 00:00	0 - 10:35	0 - 00:00	0 - 19:40	0 - 18:10	0 - 23:55
7	počátek druhé služební cesty		18:10				
8	konec druhé služební cesty			14:15			
9	celkem druhá cesta	0 - 00:00	0 - 05:50	0 - 14:15	0 - 00:00	0 - 00:00	0 - 00:00
11	součet cest	0 - 00:00	0 - 16:25	0 - 14:15	0 - 19:40	0 - 18:10	0 - 23:55
12							
13	náhrady pro dny	0	107	107	169	169	169
14							
15	5 -12 hodin	70					
16	12 - 18 hodin	107					
17	18 - 24 hodin	169					

Obr. 3

Marie Franců

počítač pro každého

čtrnáctideník
Toto číslo vyšlo 3. 9. 2003 v nákladu 66 190 výtisků.
ISSN 1212-0723 MK ČR 7931

Vydává Vogel Burda Communications s. r. o.
Jednatel: Ing. Pavel Filipovič
Ředitel Vogel Computer Media: Ing. Milan Loucký
Šéfredaktor: Ivan Heisler
Redakce (redakce.ppk@vogel.cz): Norbert Gulevič, Jan Jírovec, Michaela Kadlecová, Martin Semrád, Richard Straberger, Miroslav Ziegler
Inzerce (inzerce.ppk@vogel.cz): Zuzana Hošková, tel.: 225 018 762, fax: 225 018 500
Grafická úprava: DTP Vogel
Foto: Martin Tryscuk
Externí spolupracovníci: Marie Francŭ, Michaela Kloudová, Jiří Lapáček, Anna Nováková, Milan Pola, Tomáš Přibyl, Miroslav Stoklasa, Pavel Trousil, Martin Ziegler
Osvit a tisk: Reproprint, s. r. o.
Předplatné: Vogel Burda Communications s. r. o., Na Florenci 19, 110 00 Praha 1
tel.: 225 018 946, 225 018 944, 225 018 942 (prac. doba 8 – 16 hod.)
fax: 225 018 900, abonence.ppk@vogel.cz
Předplatné a inzerce na Slovensku: Magnet-Press Slovakia, s. r. o., Teslova 12, P. O. Box 169, 830 00 Bratislava 3, tel./fax – administratíva: +421 2 44 45 46 28, predplatné: +421 2 44 45 06 97, 44 45 45 59, e-mail: magnet@press.sk, http://www.press.sk
Počet výtisků prodaného nákladu ověřuje: ABC ČR, Na Florenci 3, Praha 1
V prodejní síti rozšiřuje:
V České republice: síť dceřiných společností PNS, a. s.
Na Slovensku: Mediaprint & Kapa, s. r. o.

Vydavatelství
Vogel Burda Communications s. r. o.
Sokolovská 73
186 21 Praha 86
IČO 45280681
vydává časopisy CHIP, IT-NET, LEVEL, MEDIAshop, Počítač pro každého, PlayStation 2 Oficiální Magazín-CZ.
Sídlíme na adrese
Na Florenci 19, 110 00 Praha 1,
recepce A, 5. patro.

Na některých počítačích s IE 5.5 nebo 6 lze tisknout i několik (2; 4) stránek souboru html na jeden list A4 (karta rozvržení...). Po instalaci IE6 z vašeho CD jsem tuto volbu nenašel.

Možnost, o které se zmiňujte, je záležitostí tiskárny. V případě, že jste tuto možnost používal na svém počítači, zkuste aktualizovat ovladače pro svoji tiskárnu.

Na redakčním CD číslo 15/2003 je program AVG 7.0 v češtině. Zajímá mě, zda v budoucnu bude zveřejněn klíč, který prodlouží funkční dobu.

Bohužel, funkční dobu této trial verze nebudeme prodlužovat. Pro majitele plné verze programu AVG i dalších známých antivirových programů přinášíme pravidelně aktualizované antivirové řetězce.

Příští číslo vyjde 17. září 2003

NoteTab

Na příštím PPK CD najdete mimo jiné program NoteTab, který je propracovanější obdobou programu Notepad neboli poznámkového bloku. Oproti poznámkovému bloku disponuje tento program, poskytovaný zdarma, ještě dalšími funkcemi a ty vám představíme.



Televize na monitoru? Proč ne?

Počítače využíváme nejen k práci, ale i k zábavě – slouží nám k hraní her, k přehrávání hudby i k „promítání“ filmů. Po nevelké investici můžete počítač využít i pro příjem televizního vysílání. Stačí si pořídit TV kartu a nainstalovat ji do počítače. V příštím vydání PPK vám poradíme, jak na to.

PPK CD 17/2003 – doplňky pro Windows a pro Office

Na příštím CD najdete různé doplňky, aktualizace a vylepšení pro operační systémy MS Windows a pro kancelářské balíky MS Office. Připravujeme pro vás také programy na zajištění pořádku ve Windows.